VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 11
NOVEMBRE-DECEMBRE 1996
39 FF - 285 FB

AU NOM DE LA LOI
Règles d'escarmouche Western

JEU FIGURINES

THALASSA
Règles de combats navals antiques

JEU VIDEO

AGE OF RIFLES
1848-1905 : fabuleux !

JEU COMPLET dans ce numéro

ROCROI 1643

JEU HEXAGONES

SAMURAI
Le Japon médiéval

VAE VICTIS 11
2 334000 117979

EXTENSION

SECTION D'ASSAUT

Les règles d'artillerie

AVEC cette extension pour *Section d'assaut*, règle pour le jeu avec figurines publiée dans *VaeVictis* n° 10, l'infanterie peut maintenant être soutenue par des armes lourdes.

Par Alain MERCIER
Avec la collaboration de Pierre DOBSON et Jean-Philippe IMBACH

L'extension suivante permet de jouer les pièces d'artillerie, que ce soit en appui direct (mortiers, canons d'infanterie ou pièces antichars) ou en soutien indirect (artillerie hors-carte). De plus, les règles de tir concernent tous les tirs d'artillerie, que les canons soient des pièces tractées ou des pièces montés sur des véhicule.

Note : les règles de blindés seront publiées dans une prochaine extension.

A1 - Généralités

1.1 - Caractéristiques

Les pièces d'artillerie et leurs servants sont définis par plusieurs caractéristiques, présentées sous la forme suivante : expérience des servants / moral des servants / taille de la pièce / efficacité AC (antichar) / efficacité HE (High Explosive) / efficacité des obus fumigènes (Fum.).

Les pièces d'artillerie qui n'ont pas de valeur d'efficacité AC, HE ou Fum. (symbolisé par un « – ») ne peuvent pas utiliser ce type de munitions.

– **Servants** : l'expérience et le moral des servants sont traités comme dans la règle de base.

– **Taille** : cette caractéristique est utilisée pour la localisation et la portée, elle représente l'encombrement de la pièce sur le terrain et son type de calibre.

La taille peut être : groupe appui léger ou appui lourd, L (large) ou XL (très large).

– **Efficacité** : l'efficacité dépend du calibre et de la puissance de l'obus.

A chaque type de munitions (HE, AC, Fum.) correspond une caractéristique d'efficacité, de très faible (**0**) à excellente (**+ 3**).

Cette efficacité détermine la taille de la zone d'effet (**ZE**) pour les tirs indirects d'obus HE et fumigènes.

La ZE est mesurée en nombre de plaquettes de 35 mm de diamètre (soit un élément d'infanterie) : la ZE d'une pièce indépendante ou de la première pièce d'une batterie est d'**une** plaquette pour les obus d'efficacité 0, de **deux** plaquettes pour des obus d'efficacité + 1 ou + 2 et de **trois** pour les obus d'efficacité + 3.

Pour une batterie, la ZE d'une pièce supplémentaire est contiguë à la première en alternant de droite à gauche.

Exemple de pièce d'artillerie

Un mortier de 81 mm présente les caractéristiques suivantes : 2/3/appui lourd/–/1/1. Ce qui équivaut à : servants d'une bonne expérience (2) et d'un moral excellent (3), pièce de taille appui lourd, qui ne peut pas faire de tir AC et a une efficacité moyenne (1) pour les tirs HE ou fumigènes. La ZE est de deux plaquettes (efficacité 1).

Effet des munitions

● obus AC : un véhicule ou un blindé touché par un tir AC doit immédiatement tester sa structure.

● obus HE : un élément touché par un tir HE doit immédiatement tester :

– son moral comme ayant subi un **tir** pour un élément d'infanterie dans la ZE d'une pièce d'efficacité **0 ou +1**. Si le test échoue, la troupe fait un jet de sauvegarde.

– son moral comme ayant subi un **corps-à-corps** pour un élément d'infanterie dans la ZE d'une pièce d'efficacité **+ 2 ou + 3**. Si le test échoue, la troupe fait un jet de sauvegarde.

– sa structure pour un véhicule.

● obus fumigène : un tir Fumigène ne cause pas de perte mais crée une zone de brouillard équivalent à la ZE (c'est-à-dire que le joueur pose un nombre de plaquettes de fumée correspond au nombre de plaquettes de la ZE).

Le joueur retire une plaquette de fumée à chaque phase de clôture de tour.

Un tir peut être fait à partir ou à travers une zone de brouillard sur une cible jusqu'à 20 cm avec un malus au tir de **– 3** pour chaque plaquette de fumée traversée pour atteindre la cible.

Portée

La surface de table utilisée est souvent de taille inférieure à la majorité des portées maximales du matériel de l'époque : la portée est donc illimitée, sauf pour les pièces de taille « groupe appui léger » dont la portée maximale est de **50 cm**.

Corps-à-corps

Une pièce d'artillerie au corps-à-corps utilise les caractéristiques de la carte des servants.

1.2 - Organisation

Beaucoup de pièces d'artillerie peuvent exécuter leur mission à distance, en retrait de la ligne de front. Dans ce cas, il ne sera pas utile de les représenter sur le terrain : elles sont « hors table » et ne sont pas représentées par des figurines.

Les pièces d'artillerie sont soit formées en batteries, soit en groupes indépendants pour des pièces utilisées de manière isolée sur table.

Une batterie peut être rattachée ou non à un GC. Dans le cas d'une pièce non attachée, seul les observateurs de la batterie (voir A3.1) peuvent ordonner un tir.

Une batterie comprend généralement :

– un GC, qui sert a transmettre les ordres;

– un ou plusieurs observateurs d'artillerie;

– deux ou plusieurs pièces d'artillerie (généralement du même type).

Par exemple, un joueur pourra avoir dans son organigramme :

– une batterie hors table avec : un GC 1/2 et trois pièces de 105 mm (1/2/L/–/2/2) et, sur table, un observateur d'artillerie 2/2.

– un groupe indépendant d'un mortier de 2 pouces (50 mm) de caractéristiques : 2/2/appui léger/–/0/1.

1.3 - Mouvement

Le potentiel de mouvement des pièces d'artillerie de taille appui léger ou lourd est indiqué sur la carte de la plaquette. Une pièce de taille L ou XL ne peut bouger que si elle est attelée à un véhicule.

A2 - Tirs des pièces d'artillerie

2.1- Généralités

Une pièce ne peut tirer qu'une seule fois

EXEMPLE DE TIR DIRECT

Un observateur d'artillerie 2/1 est attaché à une batterie de deux mortiers de 81 mm et lui est contigu. Les mortiers ont pour caractéristiques 1/1/ap. lourd/–/1/2.

La cible, un détachement LMG avec un ordre P en terrain découvert, est localisée par l'observateur et se trouve à plus de 30 cm des deux mortiers.

A sa phase de jeu, le joueur décide de tirer. Il prend comme valeur d'expérience **1**, celle des pièces. N'étant pas contré, le tireur retourne son pion d'ordre R pour l'observateur et T pour les pièces et annonce qu'il va employer un tir HE.

Le joueur se reporte à sa carte. A cette distance, le facteur initial est de 1. Les modificateurs sont : + 1 (cible P), + 1 (expérience du plus faible), + 1 (efficacité de l'obus HE).

Le joueur doit faire **4 ou moins**, il jette 2d6 et fait 4 et 8. Un mortier a touché. Le joueur possédant l'élément touché doit immédiatement tester son moral comme s'il avait subi un tir (obus efficacité + 1); s'il rate son test, il doit sauvegarder comme s'il avait également subi un tir. ❐

par tour. Les pièces d'artillerie peuvent tirer de deux manières : en tir direct (le tireur vise une cible qu'il a localisé) ou en tir indirect pour une cible qu'un observateur localise pour le compte de l'artillerie. Par exception, un observateur contigu à un mortier ou à une batterie de mortier avec un ordre **R** fait effectuer aux mortiers un tir direct. Pour l'expérience, lors d'un contre ou pour la résolution du tir, le joueur sélectionne la valeur la plus **faible** entre l'expérience du spécialiste et de la pièce.

Le tir direct s'effectue pendant la phase d'action.

Le tir indirect s'effectue pendant la phase de tirs indirects.

Les joueurs, en retournant leur marqueur d'ordre, doivent annoncer quel type de munitions ils utilisent.

Rappel : dès qu'une plaquette fait feu, elle reçoit un marqueur *Tir* jusqu'au prochain tour.

2.2 - Tir direct

Le tir direct est effectué pièce par pièce.

Pour tirer, la plaquette doit avoir un ordre **T** (sauf pour un véhicule) et ne doit pas être démoralisée.

Tirs AC et HE : ce sont des tirs qui privilégient la précision plutôt que la densité (par opposition aux tirs indirects). Une pièce peut éventuellement s'enrayer suite à un tir direct, selon le facteur d'enrayage indiqué sur la carte.

Un obus AC ne peut être utilisé que contre un véhicule ou un blindé; pour tirer sur d'autres cibles, la pièce doit utiliser sa capacité HE.

Résolution du tir direct

Lorsque le joueur retourne son pion d'ordre, il mesure la distance qui le sépare de sa cible, consulte le résultat à obtenir sur sa carte, applique les modificateurs et lance 2d6.

Si le résultat est inférieur ou égal, le joueur consulte l'effet du type de munitions.

Tir d'obus fumigènes

Lorsque le joueur retourne son pion d'ordre, il mesure la distance qui le sépare de sa cible, consulte le résultat à obtenir sur sa carte comme un tir HE, applique les modificateurs et lance 2d6. Si le résultat est inférieur ou égal, le joueur pose la zone de brouillard.

2. 3 - Tir indirect

Pour tirer, la plaquette doit avoir un ordre **T** et ne doit pas être démoralisée. Les pièces d'artillerie AC ou AA (antiaérien) ne peuvent pas faire de tir indirect. Un tir indirect ne peut être fait qu'avec un observateur.

Important : un observateur ne *peut pas* ordonner un tir sur une cible sur laquelle il n'a pas une ligne de vision directe (par exemple une cible derrière une colline) mais il *peut* ordonner un tir sur une cible **non localisée** (c'est-à-dire qui n'est pas à distance de localisation). Une cible non localisée est néanmoins plus difficile à toucher (modificateur au test).

Procédure

Le joueur, en donnant un ordre *Rallier* à un observateur (voir A3.1) peut ordonner un tir indirect HE contre une plaquette adverse, localisée ou non, ou un obstacle. Le tireur vise le centre de la plaquette adverse.

Un tir indirect peut être commandé soit par un supérieur hiérarchique GC de la pièce ou batterie, soit par un observateur de cette batterie.

EXEMPLE DE TIR INDIRECT

Un QG 2/2, supérieur hiérarchique d'une batterie de quatre canons de 155 mm, a en vue direct un élément ennemi de Fusil.

Les canons ont pour caractéristiques : 2/1/XL/–/3/3. La ZE équivaut à quatre ZE (une par pièce) de trois plaquettes de 35 mm (efficacité 3).

Le QG ne peut pas localiser l'élément qui est en abri dense. Pendant la phase de commandement du tour 1, il reçoit un ordre R, la batterie a un ordre permanent T et le détachement ennemi un ordre visible T.

En début de la phase de tirs indirects du tour 2, le joueur dévoile son ordre R (et la batterie son ordre T) et exécute un test de déviation pour le tir de réglage. Le tireur lance 1d6 et obtient un 5, il applique les modificateurs : – 4 (cible non localisée), + 2 (expérience des servants) et + 2 (expérience du QG). Le résultat est **5**, le tir n'est pas sur cible. Selon la table, le tir dévie de **3 ZE** vers l'avant. Il s'agit d'un tir de repérage, on ne résout pas le tir.

Tour 3 : les conditions sont identiques. Le joueur exécute son test de déviation, lance 1d6 et obtient un 5, il applique les modificateurs : + 1 (2e tir sur cible immobile), – 4 (cible non localisée), + 2 (expérience des servants) et + 2 (expérience du QG), le résultat est de **6**. Le joueur applique une déviation de **2 ZE** en arrière du tir, il n'y a aucun élément ami ou ennemi dans la ZE.

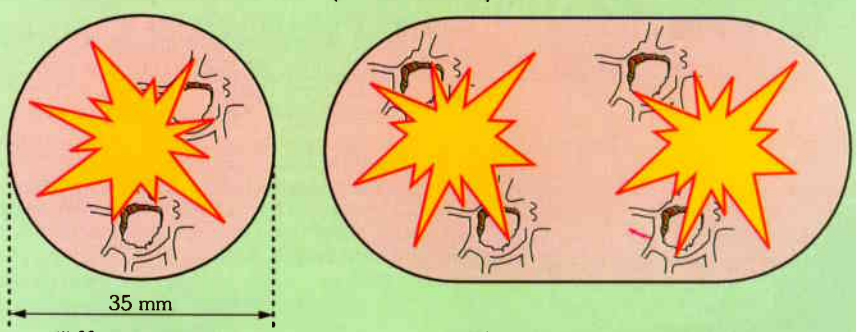
Tour 4 : les conditions sont identiques. Le joueur exécute son test de déviation, lance 1d6 et obtient un 6, il applique les modificateurs : + 4 (3e tir sur cible immobile),– 4 (cible non localisée), + 2 (expérience des servants) et + 2 (expérience du QG), le résultat est de **10**. Le tir est sur cible, le tireur teste l'effet de son tir sur l'élément dans sa ZE, lance 1d6 et obtient un 2, il applique les modificateurs : – 2 (abri dense), + 3 (efficacité de l'obus HE), le résultat est inférieur à 4, le tir échoue.

Tour 5 : les conditions sont identiques. Le joueur exécute son test de déviation, lance 1d6 et obtient un 3, il applique les modificateurs : + 4 (3e tir sur cible immobile), + 3 (tir précèdent sur cible), – 4 (cible non localisée), + 2 (expérience des servants) et + 2 (expérience du QG). Le résultat est de **10**. Le tir est sur cible, le tireur teste l'effet de son tir sur l'élément dans sa ZE, lance 1d6 et obtient un 4, applique les modificateurs : – 2 (abri dense), + 3 (efficacité de l'obus HE), le résultat est égal à **5**, le tir réussit.

Le joueur possédant l'élément touché doit immédiatement tester son moral comme ayant subi un corps-à-corps (obus efficacité + 3), s'il rate son test, il doit sauvegarder comme ayant subi un corps-à-corps. ❐

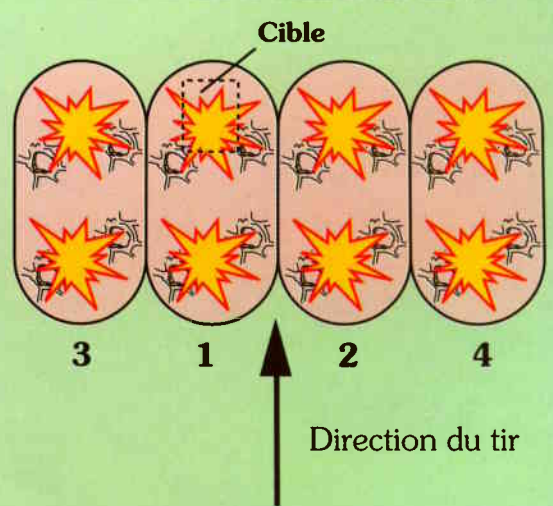
EXEMPLE DE ZONE D'EFFET

(taille réelle)



Efficacité 0 — Efficacité +1 ou +2

EXEMPLE D'ALIGNEMENT



Batterie de quatre pièces (efficacité +1)

Infographie Stéphane Balle. © VaeVictis, Histoire & Collections, 1996

terie. Par exemple, si un mortier appartient à un groupe de soutien d'une section, seul le chef de section peut commander un tir de ce mortier.

Résolution

La phase de tirs indirects est commune et simultanée aux deux joueurs.

Les pions R des observateurs sont dévoilés pendant la phase de tir indirect. Toutes les pièces d'une batterie doivent tirer sur la même cible. Le tir se fait par batterie pour la déviation et par pièce pour les effets.

1. Déviation

La zone d'effet est centrée sur le point de chute. La déviation d'un tir sur table est mesurée à partir de l'axe de la pièce qui tire. La déviation d'un tir hors table est mesurée à partir de l'axe du bord de table.

Lorsque le joueur retourne son pion d'ordre, il exécute un test de déviation. Pour cela, il lance 1d6, applique les modificateurs et consulte le résultat sur sa carte.

Pour effectuer une déviation, le tireur déplace sa ZE d'autant de ZE qu'indiqué.

Un observateur qui ordonne un tir sur une cible en mouvement peut faire suivre le tir des pièces sur la cible si elle reste **localisée**, mais le joueur ne peut pas appliquer dans ce cas le modificateur + 3 « tir précédent sur cible ».

Tir indirect HE : le premier tir est un tir de réglage d'un seul obus qui n'occasionne aucune perte. Il permet, aux tours suivants, de bénéficier du modificateur « sur cible » pour le test de déviation si, au tour précédent, le tireur a obtenu le résultat « sur cible » à son test de déviation.

A partir du tir suivant sur la même cible, les tirs sont obligatoirement résolus sur les plaquettes, amies ou ennemies, dans la ZE.

Remarque importante : quelle que soit la déviation de la ZE, le repérage et la déviation éventuelle de chaque tir se fait par rapport à la cible, pas par rapport à la dernière déviation. Par contre, si la dernière déviation tombe « sur cible », le tir suivant bénéficie du modificateur correspondant.

2. Effets

● Tir HE : le tireur teste l'effet de son tir sur toutes les plaquettes dont au moins une figurine est prise dans la ZE. Il lance 1d6 et applique les modificateurs. Si le résultat est supérieur ou égal à **4**, on consulte l'effet du type de munitions.

● Tir de fumigènes: le tireur pose sa zone de brouillard.

A3 - Règles complémentaires

3.1- Observateurs d'artillerie

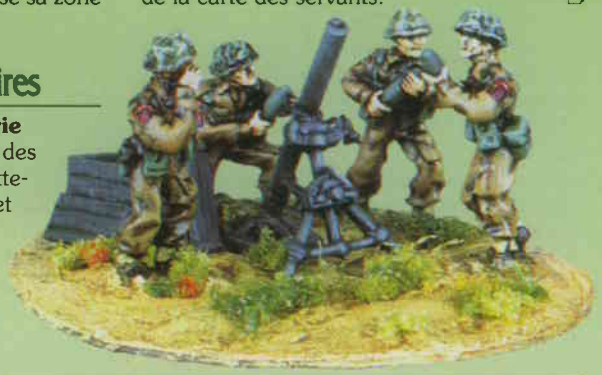
Les observateurs sont les yeux des batteries. Rattachés au GC de batterie, ils peuvent en être détachés et placés sur table.

Un observateur peut être un officier d'un GC ou un observateur d'artillerie détaché d'une batterie.

Officier observateur : un GC dirigeant le tir d'une batterie sous ses ordres est considéré comme un observateur *ad hoc*, moins apte à diriger les tirs d'artillerie qu'un véritable observateur. De fait, un officier ne peut ni déplacer un tir pour suivre une cible en mouvement, ni bénéficer du modificateur Observateur pour le tir indirect. De plus, un officier ne peut diriger qu'un seul tir par tour.

Un observateur spécialisé du Commonwealth peut diriger le tir de plusieurs batteries du Commonwealth de son régiment. Un spécialiste d'une autre nationalité ne peut diriger que le tir de la batterie à laquelle il est rattaché. Un observateur reçoit gratuitement un ordre lors de la phase d'activation.

Un observateur utilise les caractéristiques de la carte des servants. ❐



Mortier britannique de 4,2 inches (figurines SHQ, peinture par Stéphane Langlois)

PUTOT-EN-BESSIN, 8 JUIN 1944

Scénario pour ***Section d'assaut***

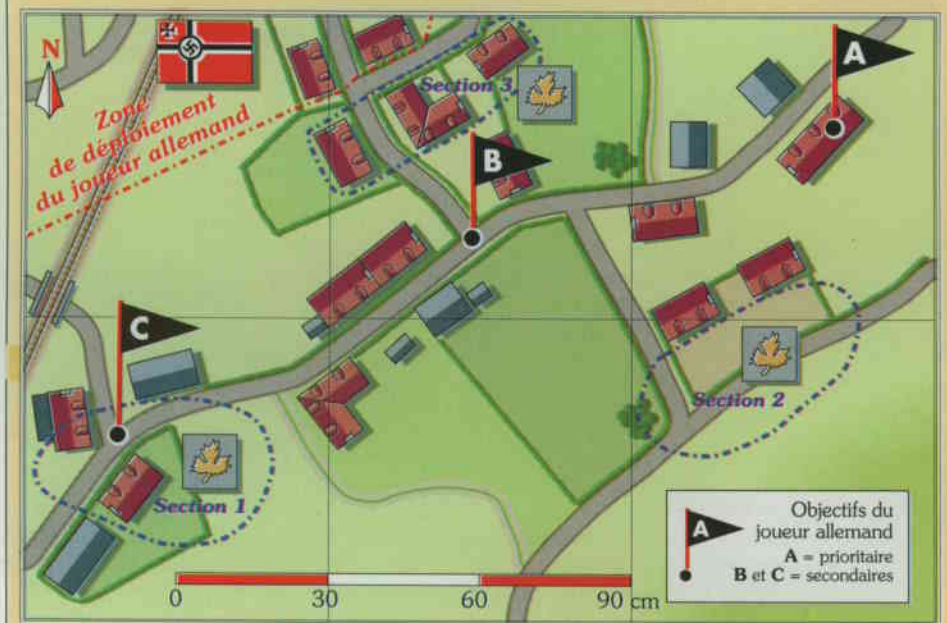
Le 6 juin 1944, les fantassins du Royal Winnipeg Rifles, appartenant à la 7e brigade de la 3e division d'infanterie, débarquent dans le secteur de Courcelles. Ces soldats canadiens, fidèles à leurs traditions, sont de rudes et courageux combattants, mais leurs premiers succès leur coûtent déjà de lourdes pertes. Au lendemain du jour J, ils prennent possession de Putot-en-Bessin, bousculant dans leur progression des éléments de la Panzer-Lehr-Division.

Mais un tout autre danger les menace... Déterminée à rejeter les alliés à la mer, la redoutable 12. SS-Panzer-Division « Hitlerjugend » vient de prendre position face aux troupes canadiennes.

Le 8 juin au petit matin, les fougueux grenadiers de la Hitlerjugend donnent l'assaut au village. Au cours de furieux combats, ils enfoncent les premières lignes canadiennes et referment irrésistiblement l'étau sur le Royal Winnipeg, menacé d'encerclement.

Pour les fusiliers canadiens, il s'agit de résister coûte que coûte dans l'attente de renforts. Le lieutenant-colonel Meldram a déjà envoyé un appel au secours au PC du bataillon : « *Impossible de venir à bout des snipers; ils sont trop nombreux ! Envoyez-nous des chars !* ». Mais plus l'heure avance, plus la situation semble désespérée...

L'action de ce scénario se situe au moment de l'attaque de la 7e compagnie du II/26 de la 12. SS-Panzer-Division, commandée par le lieutenant Henne, face à la compagnie C du Royal Winnipeg Rifles commandée par le Major Jones, en fin de matinée au centre du village.



Tous les pions et toutes les cartes d'unités nécessaires pour jouer ce scénario sont disponibles sur la planche cartonnée de ce numéro, ainsi que sur celle du n° 10 de *VaeVictis*. L'ordre de bataille est situé au dos de la planche de pions de ce numéro et les caractéristiques des unités sont indiquées entre parenthèses (**expérience/moral**).

Déploiement

Le joueur canadien se place en premier. Les mitrailleuses sont positionnées sur les objectifs ou avec les sections 1 ou 2. Les mortiers de 2 pouces (50 mm) sont placés auprès de leurs sections.

Le joueur allemand se place en second; il ne doit pas avoir de troupes à moins de 10 cm de l'adversaire.

Les maisons sont en briques, de caractéristiques **Td/Ad**; les haies et le talus de la voie ferrée sont **Tl/Al**.

Conditions de victoire

L'objectif pour les deux joueurs est le contrôle des trois points clés de la position. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points à la fin du 16e tour : le contrôle du quartier général canadien A rapporte **10** points; chacun des deux carrefours B et C rapporte **5** points. ❐

Alain MERCIER et Pierre LAPORTE

Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

PM BOOKS

Spécialiste de la guerre de Sécession

42, allée de la Libération
57100 THIONVILLE
Tél. / Fax : 03. 82. 82. 86. 39

vente par correspondance – import Etats-Unis
livres – musiques – jeux PC

Vous recherchez les rapports officiels de la guerre de Sécession en 128 volumes ?
Le mythique Battles and Leaders of the Civil War ?
La musique du 5th Alabama, fifres et tambours ?
La reconstitution de l'attaque de Devil's Den à Gettysburg ?

PM Books peut vous aider !!!!

+ de 1 200 références sur la guerre de Sécession
+ de 60 références de CD et cassettes de musique de cette époque
vidéos de reconstitutions inédites
base de données CD Rom
Etiquettes, papier à lettre, bloc-notes personnalisés
et encore d'autres choses à suivre ...

Extraits du catalogue
Tous les articles du catalogue sont en anglais
Tous les prix du catalogue s'entendent port compris

Les prix sont franco de port

ALEXANDER Edward Porter : Military Memoirs of a Confederate, 634 pages .....**360 F**

BEARSS Edwin C. : The Vicksburg Campaign, 3 volumes, 2 219 pages .....**850 F**

BATTLES AND LEADERS OF THE CIVIL WAR, 4 volumes, + de 3 000 pages LA BIBLE !!! ..**900 F**

Don Troiani's CIVIL WAR, 216 pages, 112 photos couleurs .....**350 F**

THE CIVIL WAR TIMES PHOTOGRAPHIC HISTORY, Vol. 1 Sumter to Gettysburg 1 376 pages, 2 000 photos .....**600 F**

THE CIVIL WAR TIMES PHOTOGRAPHIC HISTORY, Vol. 2, Vicksburg to Appomatox, 1 376 pages, 2 000 photos .....**600 F**

Frederick FENELL, SIGHTS AND SOUNDS OF THE CIVIL WAR, 2 CD, 154 minutes .....**250 F**

THE OFFICIAL MILITARY ATLAS OF THE WAR, 821 cartes, 106 gravures, 209 dessins EXCEPTIONNEL !!! .....**470 F**

CD Rom CIVIL WAR AMERICA'S EPIC STRUGGLE 3 000 photos, cartes Ill. 2 CD PC ou Mac .....**550 F**

Vidéo CHAMBERLAIN AT PETERSBURG 60 minutes TRES RARE .....**160 F**

le Mot du Colonel

Catalogue gratuit sur demande.
Adressez votre commande et
votre règlement à l'ordre de PM Books.
Merci de votre soutien.

NAPOLÉON ET LE (1807-1813)

EN 1807, vainqueur de l'Europe, Napoléon Ier s'engage dans la Péninsule avec l'expédition du Portugal. Rapidement, ce qui devient « l'affaire » d'Espagne se transforme en une longue guerre qui rongera l'Empire.

Par Denis GABRIEL

Après les traités de Tilsit de juillet 1807, Napoléon Ier est à l'apogée de sa puissance et la France a les frontières les plus étendues de son histoire. Sur 166 millions d'Européens, elle compte 44 millions d'habitants à elle seule, et ses Etats vassaux près de 38 millions de sujets. La moitié de l'Europe est dans la main d'un même maître. Parmi les ennemis d'hier, la Russie et les princes allemands sont des alliés, la Prusse est réduite et l'Autriche se remet lentement du choc de 1805. Isolée et irréductible, plus que jamais maîtresse des mers, l'Angleterre ne peut pas être vaincue militairement.

On cherche à la soumettre en ruinant son commerce par un blocus continental. Ses marchandises, interdites, sont saisies et brûlées, et les ports fermés à ses navires. Même les neutres se détournent d'elle après le bombardement de Copenhague [1].

Sous le poids de son opinion publique, la Couronne britannique est très proche de signer la paix. Cependant, le dispositif continental n'est pas hermétique car le Portugal n'adhère pas au blocus économique. Rapidement, cette puissance mineure devient un enjeu économique, politique et militaire qui enflamme toute la péninsule ibérique.

De la toute puissance impériale de 1807 à la chute que l'on connaît, toute une série d'interrogations subsiste. Quel était véritablement l'enjeu espagnol ? Quelles étaient les intentions réelles de Napoléon, celles de l'Angleterre ?

Le 21 juillet 1812, l'avant-garde de l'armée française d'Aragon, forte de 1 500 hommes, met en déroute 9 000 Espagnols commandés par le général O'Donnell, à Castalla. Si l'armée française en Espagne obtient une suite de remarquables victoires, elle subira néanmoins quelques sévères défaites en rase-campagne, auxquelles s'ajoutent l'insécurité générée par la guérilla. Sur ce tableau, lors d'une charge menée par le 24e dragons et un escadron du 13e cuirassiers, le cuirassier Bécheret s'empare d'un drapeau ennemi.
Le combat de Castalla, tableau de Jean-Charles Langlois, musée de Versailles, photo RMN.

Comment la meilleure armée de l'époque a-t-elle pu être engloutie de la sorte, et avec de telles conséquences ? En cherchant des réponses à ces questions, les historiens ont écrit sur « *l'ambition effrénée* », sur « *les progrès de l'enivrement* », et même sur « *l'aliénation mentale* » de l'Empereur. Pour l'heure, à l'été de

1. En septembre 1807, un corps expéditionnaire britannique occupe Copenhague pour faire céder le Danemark. Devant le refus danois de « coopérer », la flotte bombardera sévèrement la ville. Déjà, en 1801, les Britanniques avaient détruit la flotte danoise dans ce même port pour l'empêcher de s'allier aux Français. Comme à Mers-el-Kébir, les Anglais ne font pas de sentiment quand il s'agit d'empêcher l'émergence d'une puissance maritime concurrente...

GUÊPIER ESPAGNOL

1807, l'intransigeance de Napoléon, sa formidable puissance militaire, la ténacité de l'Angleterre, la faiblesse des Etats ibériques et le mépris dans lequel il tient les Bourbons d'Espagne, l'incitent à engager un processus dont il évalue mal les conséquences militaires et politiques. L'Empire entre dans le guêpier espagnol.

1807 : prélude en Portugal

A l'extrémité occidentale de l'Europe, la France et l'Angleterre convoitent donc l'alliance du Portugal, qui fait l'objet de pressions diplomatiques de plus en plus fortes. A la fin de juillet 1807, les masques tombent et Napoléon décide, par un ultimatum, de sommer le régent de Portugal de se prononcer en faveur du blocus. Les instructions du négociateur français sont claires : « *Les circonstances sont telles qu'elles ne laissent au Portugal qu'une alternative de guerre avec la France ou avec l'Angleterre.* ». A l'automne, après le rejet de deux ultimatums,

le 1er corps d'observation de la Gironde devient de fait l'armée du Portugal et Junot reçoit l'ordre de traverser l'Espagne.

Le mouvement en territoire espagnol s'effectue conformément au traité de Fontainebleau, qui autorise le passage des forces françaises entre Irun et Ciudad-Rodrigo, l'établissement de magasins et le stationnement de troupes de garnison sur l'itinéraire. Le 22 novembre, le général Dupont entre à son tour en Espagne à la tête du 2e corps de la Gironde. Le 30, Junot et 10 000 hommes s'emparent de Lisbonne d'où la famille royale portugaise s'enfuit vers Rio de Janeiro. Dès lors, sous prétexte de soutenir l'armée du Portugal, la présence française en Espagne ne cesse d'augmenter.

Le 9 janvier 1808, Moncey et son corps des Côtes-de-l'Océan franchissent la frontière; le 6 février, c'est la division d'observation des Pyrénées-Orientales. Ces troupes gagnent Valladolid, Burgos, Pampelune et occupent par la ruse la citadelle de Saint-Sébastien. A l'est, Duhesme entre en Catalogne, et s'établit à Barcelone après s'être assuré du fort de Figueras. Enfin, le 20 février, par un décret impérial lourd de signification, Murat est nommé lieutenant-général de l'Empereur en Espagne.

Les enjeux

La Péninsule, au sens large, représente effectivement un enjeu de taille. Pro-anglaise, elle deviendrait un moyen de survie pour une économie connaissant les pires difficultés, et signifierait la fermeture de l'Espagne au marché drapier français qui convoite la laine et la clientèle espagnoles. Cela créerait également un précédent que l'Empereur ne veut pas tolérer quand, au même moment, les industries des Etats alliés souffrent elles aussi du blocus. Cette situation donne déjà naissance à des sentiments anti-français et servira d'argument aux premiers mouvements nationalistes.

L'enjeu est également hautement stratégique, à un moment où l'Angleterre n'a plus aucun soutien politique et militaire sur le continent. L'opération sur Copenhague a eu, dans toute l'Europe, un retentissement préjudiciable à sa politique à l'égard des neutres. Une telle attitude avec le Portugal lui fermerait définitivement les côtes européennes. En revanche, en soutenant ce pays, elle pense provoquer une violation française qui justifierait une intervention armée de sa part, brisant ainsi son isolement politique en faisant d'un neutre un allié, tout en s'ouvrant des débouchés commerciaux. De son côté, l'Empereur a perdu à Trafalgar la possibilité de soumettre militairement l'Angleterre. En l'incitant à intervenir avec des forces terrestres, il a bon espoir d'en venir à bout grâce au remarquable outil militaire dont il dispose.

Il y a donc une espèce d'intérêt réciproque à déplacer la guerre au Portugal. Dans ce contexte, l'alliance ou la possession de l'Espagne revêt une importance primordiale. L'enchaînement des circonstances donnera raison au gouvernement anglais et la question espagnole lui apportera un allié supplémentaire.

Par ailleurs, Napoléon est poussé à une action vigoureuse dans la péninsule par Talleyrand — qui s'en défendra par la suite — et par Murat. L'Espagne, aussi bien pour l'Empereur que pour le vieil aristocrate qu'est Talleyrand, est une possession des Bourbons, et les deux hommes pensent à Louis XIV : « *C'est donc une des plus belles portions de l'héritage du Grand Roi, et cet héritage, l'Empereur doit le recueillir tout entier ; il n'en doit, il n'en peut abandonner aucune partie.* »

La quête de Murat est plus simple : le fils d'aubergiste, le sabreur intrépide devenu le beau-frère de Napoléon, cherche un trône. Quant aux motivations profondes de l'Empereur, elles sont méconnues, alors que le projet de conquête de l'Espagne est arrêté dès l'automne 1807. Napoléon est un latin, de souche et de culture. Sa profonde connaissance de l'histoire lui offre en exemple les modèles de l'empire d'Alexandre, de la Rome antique, de Charlemagne et de Charles-Quint. On peut penser que la notion d'une Méditerranée devenue une nouvelle *Mare Nostrum* n'est pas étrangère à ses réflexions, pas plus que l'opportunité qui s'offre, toute proche, de réunir sous son autorité un empire plus grand que celui de Charlemagne, avec précisément la péninsule ibérique en plus.

Quelles qu'en soient les raisons réelles ou supposées et les incitations de toute nature, Napoléon décide, seul et en dernier ressort, de s'engager dans la conquête de l'Espagne. Les témoignages concordent et ses correspondances le prouvent, montrant également ses incertitudes sur le sort réservé à sa future conquête :

– chasser les Bourbons d'Espagne, puis négocier avec l'Angleterre, fort de sa conquête;

– contraindre l'Espagne à rester dans l'alliance française, au besoin en renforçant les liens par un mariage entre une princesse française et Ferdinand;

– saisir le nord de l'Espagne et rendre sa couronne à Ferdinand qui régnerait sur le reste;

– remplacer les Bourbons par un membre de sa famille.

L'Empereur retient finalement la dernière solution. Toutes les pièces du drame sont en place. Les corps français sont renforcés et une partie de la garde impériale rejoint Murat.

La prise du pouvoir et l'escalade

L'issue heureuse de la campagne de Portugal et, surtout, la présence de corps français en Espagne bouleversent la politique intérieure du royaume. On pense que l'armée française, alliée et reçue cordialement, va aider à la destitution du premier ministre et favori Godoy. Bien qu'admiré par ce dernier, Napoléon méprise Godoy et ne fait confiance ni au couple royal ni au prince Ferdinand, l'héritier du trône. L'intérêt supérieur de la France est alors de maintenir l'alliance avec l'Espagne malgré les échecs subis et les réticences espagnoles après Trafalgar.

En quelques semaines, tout bascule. Le roi Charles IV, conscient du danger, s'est retiré à Aranjuez. Là, dans la nuit du 18 au 19 mars 1808, une conspiration dirigée par les sympathisants du prince dépose Godoy. Le 20, discrédité, le roi abdique en faveur de son fils, aussitôt proclamé sous le nom de Ferdinand VII. L'alliance franco-espagnole est compromise, et le risque de voir l'Angleterre s'implanter dans la péninsule est un prétexte jugé suffisant pour déposer la fragile dynastie des Bourbons d'Espagne.

La facilité avec laquelle celle de Naples l'avait été, en 1806, semble autoriser toutes les audaces. Murat s'installe à Madrid, il croit la couronne toute proche et refuse de reconnaître le nouveau roi. A la lueur des évènements, Napoléon mesure alors les risques politiques et l'importance de ne rien provoquer d'irréparable. Le 29 mars, il écrit à son fougueux beau-frère : « *Je crains que vous ne vous trompiez sur l'Espagne, et que vous ne vous trompiez vous-même (...) je reste dans une grande perplexité. Ne croyez pas (...) que vous n'ayez que des troupes à montrer pour soumettre l'Espagne (...) L'aristocratie et le clergé sont les maîtres de l'Espagne ; s'ils craignent pour leurs privilèges et pour leur existence, ils feront contre nous des levées en masse, qui pourront éterniser la guerre (...) Si je me présente en conquérant, je n'aurai plus de partisans* »

Malgré une évaluation on ne peut plus juste, Napoléon se fait l'arbitre de la querelle de la famille royale d'Espagne, et organise entre toutes les parties une entrevue qui deviendra célèbre sous le nom de « Guet-apens de Bayon-

Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections, 1996

ne ». Au départ de deux princes espagnols de Madrid, une insurrection éclate dans la ville, que Murat contient avec tous ses moyens, c'est le fameux « Dos de Mayos » qu'illustrera Goya. Dans la nuit suivante, le maréchal revient sur ses mesures de clémence et ordonne des fusillades, dont on exagère immédiatement le nombre. Plus que les combats de rue de la veille, elles créent une fracture irréparable entre le peuple espagnol et l'Empire. Murat, qui n'a toujours pas compris les recommandations impériales, écrit à propos de la répression de Madrid : « *La journée d'hier* (3 mai) *donne l'Espagne à l'Empereur.* ».

Pendant ce temps à Bayonne, sous la pression, on parvient à convaincre Ferdinand VII de rétrocéder le trône à son père, qui lui-même abdique en faveur de Napoléon. Le 6 juin, les ex-souverains espagnols étant reclus ou exilés, l'empereur désigne son frère aîné Joseph pour monter sur le trône d'Espagne et une assemblée de sympathisants espagnols approuve la constitution de Bayonne. Alors que la partie diplomatique est gagnée, la rupture avec l'ancien allié est définitivement consommée, et le pays tout entier entre dans la « Guerra de la Independencia ». Après Madrid et Bayonne, Napoléon n'est plus le général héritier des guerres de la Révolution qu'il avait su terminer. Sans coalition formée contre la France, il entre en guerre contre son allié de la veille, animé du seul désir de conquête.

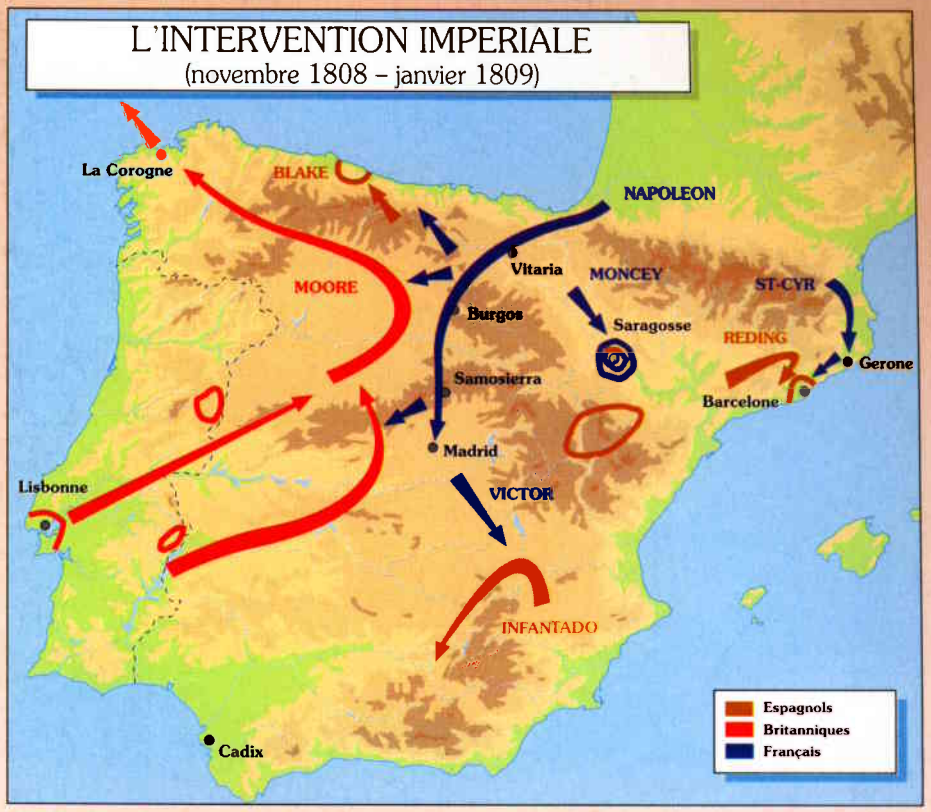
Premiers revers français

Face à la menace française, l'Espagne oublie ses divisions internes autour de son attachement à Ferdinand VII, de sa haine ancestrale pour l'étranger et de son clergé qu'elle croit en danger. Partout des unités de volontaires se lèvent, conduites par des ecclésiastiques, des officiers à la retraite, des bandits de droit commun ou des chefs de contrebandiers. Le 15 juin 1808, Lefèbvre-Desnouettes ne parvient pas à prendre Sarragosse et en commence le siège. De même, Moncey échoue devant Valence le 28 juin. Cependant, le 14 juillet, Bessières écrase Cuesta et Blake à Medina de Rioseco et ouvre à Joseph les portes de sa capitale, où il fait son entrée le 20 juillet.

Le 22, les dispositions maladroites du général Dupont, encombré du produit du pillage de Cordoue, l'amènent à déposer les armes avec environ 20 000 hommes. C'est la première fois, sous l'Empire, qu'un corps français se rend à l'ennemi en rase campagne. Les Anglais refusent de ratifier les conditions de la capitulation par lesquelles les troupes françaises devaient être ramenées en France, et les captifs finiront lamentablement sur les pontons de Cadix ou dans l'île de Cabrera.

Napoléon et l'armée ne pardonneront jamais cette reddition à Dupont, qui sera affublé de la particule infamante de « de Baylen ». Il saura s'en souvenir lorsqu'il deviendra le ministre de la guerre de Louis XVIII, en charge notamment de restructurer l'armée. Les affaires vont tout aussi mal au Portugal, où une flotte britannique a débarqué un corps expéditionnaire sous le commandement du futur duc de Wellington. Delaborde est repoussé à Roliça le 17 août et Junot est battu à Vimeiro quatre jours plus tard. Le 30, il doit signer la convention de Cintra, qui sera respectée, et ses troupes évacuent le Portugal à bord de vaisseaux anglais.

Joseph a dû abandonner Madrid, l'armée a évacué la plus grande partie du territoire envahi et la rébellion, presque partout victorieuse, a repris l'initiative. Cette phase initiale est un échec militaire et politique largement commenté dans toute l'Europe.



Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections, 1996

L'intervention impériale

Pour redresser la situation, vaincre définitivement les Anglais et restaurer l'honneur de ses armes, Napoléon décide d'intervenir en personne. Cette fois, il n'est plus question d'engager des troupes de second ordre, des unités départementales et des régiments provisoires, on fait appel aux soldats aguerris de la Grande Armée, stationnés en Allemagne ou en Italie. A l'automne 1808, six corps d'armée, une importante réserve de cavalerie et la garde impériale sont mis en route vers l'Espagne. L'empereur dispose de 200 000 hommes lorsqu'il prend le commandement le 6 novembre à Vittoria. Immédiatement, les événements se précipitent. Le 10 novembre, Soult est vainqueur à Gamonal et s'empare de Burgos. Le lendemain, Victor bat les corps de Blake et du marquis de La Romana à Espinosa. Le 23, Lannes écrase Castanos et Palafox à Tudela. Le 30, les Espagnols sont mis en déroute par Napoléon au col de Somosierra et Madrid capitule le 4 décembre.

La confiance est revenue. Dans l'entourage de l'Empereur, nul ne doute que la campagne va être courte et décisive. Le 14 décembre, le général Bertrand écrit à sa femme : « *Les affaires d'Espagne ne peuvent aller mieux, mais il me paraît difficile que nous soyons à Paris pour les étrennes.* »

Pendant que l'on met à nouveau le siège devant Sarragosse et que les troupes de la junte se dispersent, l'armée anglaise du général Moore est en pleine retraite sur La Corogne où elle parvient à se rembarquer après avoir contenu les troupes de Soult le 16 janvier 1809. Mais les nouvelles parvenues d'Autriche sont alarmantes. La guerre qui semble inévitable est l'une des conséquences directes de l'engagement de l'armée en Espagne, et le premier symptôme de l'éveil des nationalités qu'encourage l'exemple espagnol. Ayant reçu la confirmation des armements entrepris par l'Autriche, Napoléon décide de rentrer à Paris pour mettre sur pied une autre Grande armée. Il quitta Valladolid le 17 janvier, pour ne plus jamais revenir en Espagne.

1809 : indécisions et divisions

En quittant le pays, Napoléon a rétabli la situation de Joseph et de ses armées. Il y laisse de bonnes troupes face à un ennemi complètement désorganisé, faisant front seulement au Portugal. Théoriquement, Joseph a le commandement en chef des armées en Espagne, mais l'empereur continue à envoyer ses ordres directement à ses commandants de corps. Ces derniers ne souhaitent que cela pour s'affranchir de leur subordination au précaire roi d'Espagne, à la compétence militaire douteuse. Facteur aggravant, son chef d'état-major est Jourdan, le chef de l'armée d'Allemagne sous le Directoire et le Consulat, que n'aiment pas les généraux de la « clientèle » de Bonaparte, ceux des ex-armées d'Italie et d'Egypte.

Malgré la prise de Sarragosse après un siège meurtrier de deux mois et le retour victorieux mais provisoire de Soult au Portugal, la stratégie française n'obéit à aucun plan d'ensemble. Les actions françaises manquent totalement de coordination. Les généraux agissent isolément ou presque. Ils semblent plus préoccupés de leurs succès personnels et de dénoncer à l'Empereur la responsabilités des autres dans leurs insuccès, que d'agir de façon concertée et efficace. Insidieusement, l'ambition, la jalousie, la suspicion et l'insubordination se répandent parmi les chefs de l'armée en l'absence du maître. La bataille de Talavera, livrée contre Wellington les 27 et les 28 juillet, en est un exemple concret : Jourdan, qui cherche sa victoire, choisit l'option hasardeuse d'attaquer de face une armée anglaise solidement accrochée à un relief difficile, plutôt que d'attendre Soult qui arrive sur ses arrières avec trois corps d'armée.

Tout au long de 1809, l'Anglais est maître

GUÉRILLA ET GUÉRILLEROS

Indissociablement liée aux événements politiques et militaires qui se déroulèrent dans la Péninsule, la guérilla en est certainement un fait majeur. Elle contribua à donner à la « *Guerra de la Independencia* » l'image de guerre totale qui la caractérise.

La guérilla est multiforme dans l'Espagne envahie. Spontanée, c'est la femme madrilène jetant les volets de ses fenêtres sur les dragons français, ou coupant le jarret des chevaux des mamelucks. Réprimée, le « Dos de Mayo » qu'illustrera Goya, les bandits que l'on y fusille sont les premiers résistants qui préparent, avec des espingoles et des tromblons, la guerre sans uniforme des patriotes. On les retrouve bravaches, cruels, hauts en couleurs, pleins de morgue face au soldat français, aussi bien devant le peloton que dans les embuscades tendues aux quatre coins de l'Espagne.

Ils peuvent être pittoresques et presque attachants, comme en Castille où le curé de Merino joue aussi bien du bréviaire que du pistolet caché dans les plis de sa soutane. En Andalousie, la terreur des Français a les traits de Lucas Raphaël, un frère franciscain qui rappelle, avec l'embonpoint et la bonhomie en moins, le frère Tuc d'une autre époque et d'une autre histoire. Ils peuvent aussi porter des noms qu'on croirait ceux de vedettes des arènes : « El Empecinado » qui ne rate jamais son homme, « El Medico » qui n'utilise que l'arme blanche. Ils ont aussi parfois le maintien plus noble et la mine moins inquiétante des vieux aristocrates, officiers retraités de la monarchie espagnole, Don Quichotte déterminés montant à cheval à la tête de leurs paysans. Que dire encore de ces femmes et de ces enfants, faisant le coup de feu sur les voltigeurs à l'entrée des villages pour faire croire que les hommes sont là ?

S'ils ne savent pas tenir en batailles rangées, ils transforment toute la Péninsule en champ clos d'un immense coupe-gorge. Les vieilles moustaches républicaines se croient revenus dans la Vendée de 1793, pourchassés par Cathelineau, ou dans les Calabres de 1806, harcelés par Fra Diavolo.

La guérilla, c'est la lisière de forêt, pourtant vide d'ennemi mais sombre, où l'on n'ose pas pénétrer pour s'abriter du soleil. C'est aussi la route caillouteuse pour l'estafette qui n'arrivera jamais à l'étape. C'est enfin ce mourrant dont il faut se méfier, qu'évoquera Hugo :

Cet homme, une espèce de Maure
Saisit un pistolet qu'il étreignait encore
Et vise au front mon père en criant « Caramba »... ❐

Dans l'Espagne en insurrection, femmes, moines, paysans et bandits font le coup de feu contre les Français. Lors du second siège de Sarragosse, c'est toute la population qui mène une guérilla urbaine sans merci, comme ici lors de l'assaut du couvent Santa-Engracia, le 27 janvier 1809. L'auteur de ce tableau, aide de camp du général Lannes, s'est représenté blessé au pied du monument. Le chef de bataillon Valazé, du génie, lui porte secours, tandis que le général Lacoste, commandant du génie, entraîne ses sapeurs et les Polonais du 1er régiment de la Légion de la Vistule à l'assaut.
Assaut du monastère de Santa-Engracia, tableau de Lejeune, musée de Versailles, photo Roger-Viollet.

de la manœuvre et se renforce, pendant que l'armée espagnole se remet sans cesse de ses nombreuses déroutes et que l'armée portugaise monte en puissance. Dans le même temps, les troupes impériales comprennent de plus en plus de contingents étrangers : Allemands de tous les Etats, Napolitains, Italiens, Polonais, Hollandais. Dans cette armée, européenne bien avant celle de 1812, des troupes de qualité en côtoient d'autres de faible valeur, faisant preuve d'une motivation suspecte, ou tout simplement résignées. Les exactions sont nombreuses, l'indiscipline gagne et les désertions commencent.

A la fin de 1809, les Français ont perdu le nord du Portugal et évacué la Galice. En dépit des succès obtenus avec la prise de Gérone et la victoire d'Ocana sur les Espagnols le 19 novembre, la conquête de l'Espagne marque le pas.

Dès l'automne 1809, après la victoire sur l'Autriche, on pense que l'Empereur va reprendre personnellement en main les « affaires » d'Espagne. Mais il ne vient pas. S'agit-il d'une mauvaise évaluation de la situation ou de la crainte de se compromettre dans une guerre qui n'en finit pas ? Napoléon, vainqueur de tant d'armées, a-t-il compris qu'il s'agit en fait de vaincre le peuple espagnol ? Il semble refuser l'obstacle et se contente d'y engager des troupes, toujours plus de troupes. La paix permet d'envoyer des effectifs considérables : deux corps d'armée, un corps de marins, une grande partie de la jeune garde, une vingtaine d'escadrons de gendarmerie, des renforts tirés des dépôts des régiments, et encore des contingents étrangers.

Jusqu'en 1811, les Français vont remporter ainsi plusieurs victoires, sans parvenir néanmoins à s'emparer de Cadix, dernier bastion de la résistance espagnole, ni à forcer la décision au Portugal. Battue à Bussaco le 27 septembre 1810, l'armée du Portugal de Masséna ne peut bientôt plus se maintenir dans ce pays.

Du déclin à l'effondrement

Sans ravitaillement régulier, n'ayant presque plus de chevaux, ses arrières sans cesse menacés par la guérilla, Masséna se retire le 5 mars 1811 et repasse la frontière le 4 avril, par une retraite très honorable. Après avoir relevé Ney de son commandement pour refus d'obéissance, il se reporte vers Ciudad-Rodrigo puis sur Almeida assiégée. Battu le 3 mai par Wellington à Fuentes de Onoro, le maréchal abandonne définitivement le Portugal le 11 mai, avant d'être à son tour remplacé par Marmont sur ordre de l'Empereur. Devant Cadix, également le 5 mars, Victor est battu sur les hauteurs de Barrosa par Graham qui réussit à débloquer la ville. Le 10 avril, le fort de Figueras tombe aux mains des Espagnols. A l'inverse, c'est Suchet qui enregistre des succès notables. Le 29 juin, il enlève Tarragone, Oropesa le 10 octobre, Sagonte le 26, et enfin Valence le 9 janvier 1812. Dix jours plus tard, Ciudad-Rodrigo tombe à l'ennemi.

A cette époque, alors que la prise de Valence compense partiellement la perte du Portugal, les préparatifs en vue de la campagne de Russie commencent. Napoléon, en prélevant d'Espagne 50 000 hommes, se prive de ses dernières chances, sinon de vaincre, au moins de contenir les forces coalisées dans la Pénin-

sule. Wellington, tenu informé, passe résolument à l'offensive au printemps de 1812. Après avoir fait coordonner une recrudescence des activités de la guérilla et pris Badajoz dans la nuit du 6 au 7 avril, il attaque en direction de Salamanque. Dans une série de rencontres mineures, Wellington parvient à surprendre en détail les divisions françaises et, le 22 juillet, repousse l'armée du Portugal de Salamanque sur Valladolid.

Au sud, l'événement majeur est l'évacuation de Madrid par Joseph. Napoléon, annulant une partie des dispositions qui avaient réparties les armées d'Espagne en différents commandements territoriaux, rend à son frère le commandement en chef. Cette mesure salutaire permet de mieux concentrer l'armée, de reprendre l'offensive sur Salamanque et de repousser les Britanniques, dépités, sur le Portugal. Ce dernier sursaut de la fin de 1812 permet à Joseph de retourner à Madrid.

En janvier 1813, le 29e bulletin de la Grande Armée parvient en Espagne, apportant la nouvelle et la mesure du désastre de Russie. La priorité stratégique de l'empereur est désormais la guerre qui continue en Allemagne, et d'autres prélèvements de forces ont lieu parmi les troupes d'Espagne : la jeune garde, les marins, des détachements régimentaires et les cadres de nombreux bataillons. En plus de l'effet immédiat sur le moral de l'armée, chacun sait que les régiments ne seront plus recomplétés, que la désertion augmente dans les unités étrangères et que bon nombre des unités composées d'Allemands ne sont déjà plus fiables.

Avec de tels affaiblissements, le temps est venu de réduire l'étendue du dispositif français et de présenter un front plus regroupé et plus solide sur l'Ebre. Au contraire, Napoléon autorise Joseph à se maintenir sur une ligne allant de Madrid à Léon, et lui demande d'adopter une attitude offensive pour maintenir la pression sur les Britanniques. Mais les ordres de Paris n'arrivent plus ou sinon avec des semaines de retard, et deviennent caduques dès leur arrivée. Pendant que l'armée anglaise se renforce, notamment en cavalerie, Joseph détache Clauzel vers le nord et disperse ses troupes à mater les bandes rebelles dans les provinces basques et en Navarre.

Le 22 mai, quittant ses quartiers d'hiver, Wellington passe à l'offensive avec un plan qui consiste, partant de la frontière portugaise, à marcher d'abord sur Salamanque pour menacer Madrid, puis à continuer sur Saint-Sébastien en cherchant à déborder les corps français avec son aile gauche. Dès le début des mouvements, Joseph se trouve débordé sur sa droite et ordonne l'évacuation de Madrid pour la quatrième et la dernière fois, le 27 mai. Malgré ses succès initiaux, Wellington progresse lentement pendant que les forces de Joseph parviennent à se concentrer. Le 4 juin, privé de Clauzel et de Foy, il dispose de 50 000 hommes regroupés derrière le Carrion, alors que l'ennemi lui en oppose près du double. Le mouvement rétrograde continue au-delà de l'Ebre.

Le 21 juin 1813, Wellington se présente sur les hauteurs de la cuvette semi-circulaire de Vitoria. L'armée française, encombrée de la cour du roi Joseph, du parc d'artillerie et de tout ce que l'on tente de ramener en France, livre un combat retardateur mais inégal. Après une défense acharnée, adossée à la route de France, la bataille tourne à la confusion la plus complète : le centre français est enfoncé et la cavalerie anglaise provoque la panique parmi les milliers de chariots qui encombrent la route. Le désastre consommé, l'armée retraite par des mauvais chemins dans le désordre le plus complet, pendant que l'ennemi pille les bagages de Joseph et le trésor de l'armée, ramassant même, à l'occasion, le bâton du maréchal Jourdan.

En dépit des quelques menus succès enregistrés par Suchet en Catalogne, Vitoria marque le point d'orgue de la guerre d'Espagne. Joseph est destitué par son frère et remplacé par le maréchal Soult. Celui-ci tente vainement de réorganiser l'armée et de reprendre l'initiative, mais doit se résigner à défendre les Pyrénées. Saint-Sébastien tombe le 9 septembre et Wellington force le passage sur la Bidassoa le 7 octobre. La guerre d'Espagne finit sur les Pyrénées et l'invasion de la France, sa conséquence directe, commence.

Cette guerre de sept années s'achève sur une défaite complète, des dizaines de milliers de morts, et l'ouverture d'un front dans le sud de la France, alors que la bataille de Leipzig va permettre aux Coalisés de marcher sur le Rhin. Les inconditionnels de l'Empire sont très partagés pour savoir si Napoléon a fauté pour avoir voulu conquérir la Péninsule, où pour ne pas avoir réussi à le faire.

D'un point de vue strictement militaire, on insistera jamais assez sur le caractère particulier de la confrontation des Espagnols avec la meilleure armée de l'époque. Comme la France de 1793, l'Espagne livre une guerre totale, la seule que les peuples soulevés puissent faire. A des degrés moindres, l'exemple espagnol sera repris en 1809 en Autriche, puis en 1812 et en 1813 en Russie et en Allemagne. L'erreur fatale fut peut-être de ne pas l'avoir compris. L'illusion durera encore longtemps, comme Napoléon l'exprimera plus tard : « *Cette nation était mûre pour de grands changements et les sollicitait avec force* ».

Mais la guerre était-elle vraiment nécessaire en 1807, à une époque où le Tsar et l'Empereur se partageaient l'Orient et l'Occident ? N'aurait-il pas suffi de laisser le jeune Ferdinand VII sur son trône, avec la couronne de Portugal comme ciment de l'alliance avec la France ? En évoquant les guerres de conquête napoléoniennes, Metternich, l'homme du congrès de Vienne, résumera en quelques mots le jugement plus général que portera l'histoire : « *Si Napoléon avait borné son ambition à conserver les conquêtes de la République, il aurait accru sa popularité; son tempérament belliqueux l'entraîna bien plus loin. L'opinion de l'immense majorité de la nation aurait été satisfaite s'il s'était borné aux soins du gouvernement.* »

Enfin, l'ultime conclusion sera apportée par Napoléon lui-même, lorsqu'il confiera en 1816 à Las Cases un constat sans concession mais tardif : « *cette malheureuse guerre d'Espagne a été une véritable plaie, la cause première des malheurs de la France (...) c'est ce qui m'a perdu ! (...) J'embarquais fort mal cette affaire, je le confesse; l'immoralité dut se montrer par trop latente, l'injustice par trop cynique et le tour demeure fort vilain, puisque j'ai succombé.* » ❐

Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections, 1996

Bibliographie

La Guerre d'indépendance espagnole, J.-R. Aymes, 1973.

Campagne de l'Empereur Napoléon en Espagne, D. Balagny, 1808-1809, 1902-1907.

A Military History and Atlas of the Napoleonic Wars, V. Esposito, 1964

Napoléon et l'Espagne, 1799-1808, A. Fugier, 1930

War in the Peninsula and in the South of France, W. Napier, 1882

Wellington's Army, 1809-1814, C. Oman, 1913.

Histoire du Consulat et de l'Empire, 1845-1862, A. Thiers

Napoléon et la campagne d'Espagne, 1807-1814, Tranié et Carmignani, d'après les notes du Commandant Lachouque, 1978.

SCENARIO

RESACA DE LA PALMA

Scénario Los Gringos

Dragons américains du 1st et 2nd Regiment
(figurines Freikorps et Minifigs, peinture par Pierre Laporte).

APRES Palo Alto, nous vous proposons un nouveau scénario pour la règle *Los Gringos* (publiée dans *VaeVictis* n° 7), sur la guerre américano-mexicaine de 1846.

Par Pierre LAPORTE

Au matin du 8 mai 1846, le général Arista, confiant malgré son revers de la veille, reforme son armée à quelque distance du champ de bataille de Palo Alto afin de s'interposer à nouveau entre Taylor et Fort Texas. La position choisie semble inexpugnable. Les fantassins mexicains se sont déployés dans une « resaca », un cours d'eau à demi asséché formant une tranchée naturelle de près de trois mètres de profondeur par endroits. Derrière eux, les artilleurs ont braqué leurs pièces sur les routes d'accès et la cavalerie protège les flancs.

A l'issue d'un rapide conseil de guerre, et après repérage des nouvelles positions adverses, Taylor décide d'attaquer en dépit des conditions pour le moins défavorables. En début d'après-midi, les troupes américaines s'enfoncent dans le « chapparal », repoussant devant eux les tirailleurs mexicains. Les soldats yankees sont bientôt pris sous le feu de l'artillerie adverse et perdent peu à peu toute forme de cohésion, progressant par petits groupes au milieu des taillis denses dans le fracas des explosions.

Alors que les fantassins américains piétinent, la batterie Ridgely (ex-Ringgold) s'est avancée sans support sur la route principale et a néanmoins repoussé la charge d'un détachement de lanciers mexicains. L'intrépide lieutenant d'artillerie demande d'urgence des renforts et Taylor lui expédie le capitaine May et ses fougueux dragons. Mais lorsqu'ils parviennent à bride abattue auprès des canonniers, les cavaliers désorientés par la poussière et la fumée ne parviennent pas à discerner les positions adverses.

– « *Hello, Ridgely. Où sont leurs batteries ? J'ai ordre de les charger.* »

– « *Patience, Charley... Je vais attirer leur feu !* »

Les canons américains crachent et les artilleurs mexicains répliquent, dévoilant ainsi leur emplacement. Avant qu'ils n'aient eu le temps de recharger leurs pièces, les dragons se sont élancés au grand galop en colonne par quatre. Sous une grêle de balles, les troupiers s'éparpillent et traversent les positions ennemies, entraînés par l'élan de leur charge désordonnée. May ne pourra rassembler que six hommes autour des batteries mexicaines abandonnées par leurs servants ! Ils ramènent malgré tout dans leurs lignes un prisonnier de choix : le général Diaz de la Vega, capturé par le trompette de l'escadron.

Sans laisser le temps aux Mexicains de se ressaisir, Taylor donne alors le signal de l'assaut général. Sous les furieux coups de boutoir de l'infanterie américaine, la défense mexicaine prise en tenailles s'effondre comme un château de cartes. Deux régiments sont pratiquement annihilés en tentant une contre-attaque, et la panique gagne les autres unités qui se disloquent l'une après l'autre en quelques instants... Les soldats yankees victorieux prennent possession d'un imposant butin : huit pièces d'artillerie, plus de quatre cents fusils ainsi que les couleurs du bataillon Tampico. Impressionné par la stupéfiante victoire de Taylor, le général de la Vega déclara au lendemain de la bataille : « *Si j'avais eu hier cent mille dollars-or, je les aurais pariés que pas même une armée de 10 000 hommes ne pouvait nous déloger de notre position !* ».

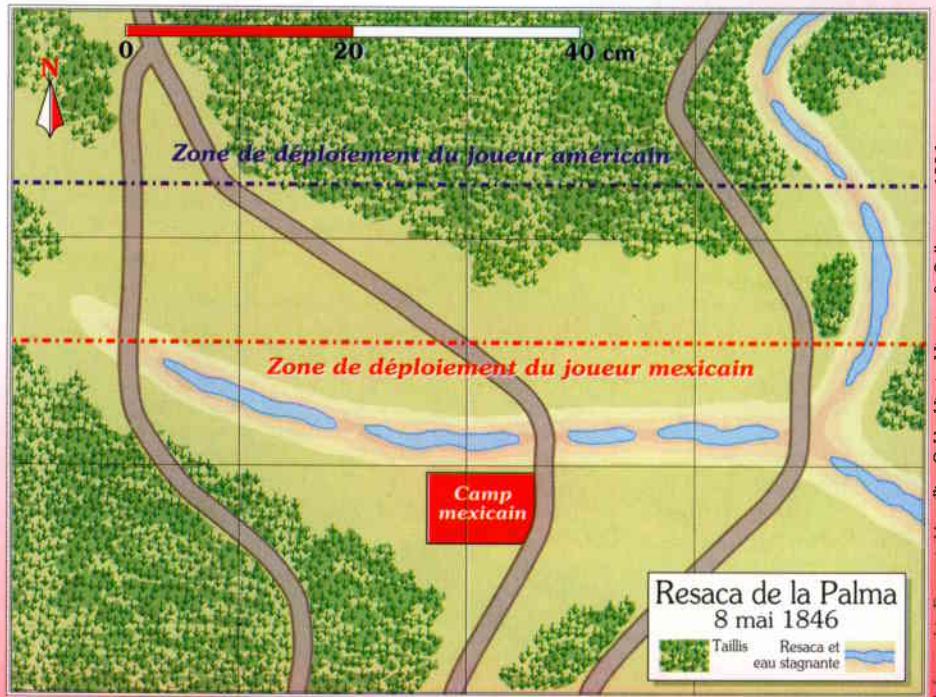
Le scénario

Le joueur mexicain se déploie en premier et joue en second.

L'ordre de bataille est identique à celui de Palo Alto et les pions cartonnés fournis en encart dans *VaeVictis n° 7* peuvent donc être réutilisés.

Note historique : dans la réalité, la batterie Churchill et le bataillon d'artillerie (armée américaine) n'ont pas participé au combat. Si les joueurs ne souhaitent pas faire intervenir les éléments correspondants, la valeur combative de chaque élément d'infanterie mexicaine devra alors être réduite d'un point afin de rééquillibrer le budget total de chacune des deux armées (30 points).

Suggestion : les deux scénarios *Palo Alto* et *Resaca de la Palma* peuvent être joués l'un à la suite de l'autre, telle une mini-campagne. On utilise alors les éléments « survivants » à Palo Alto comme ordre de bataille pour Resaca de la Palma. ❐



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

ROCROI : le triomphe du duc d'Enghien

Le duc d'Enghien protège les Espagnols du courroux de ses troupes (pour plus de détails sur cette illustration, voir page 2).
La bataille de Rocroi, tableau par Heim François Joseph, Versailles et Trianon. Photo RMN.

LA bataille de Rocroi, le 19 mai 1643, marque non seulement un tournant de la guerre de Trente ans mais aussi le début d'une des plus glorieuses pages de l'histoire militaire française, et qui durera plus d'un siècle.

Par Nicolas STRATIGOS

L'entrée en guerre de la France aux côtés des puissances protestantes la voit s'opposer à l'hégémonie espagnole en Europe. Après plusieurs tentatives d'invasions du nord de la France (1636-1637), Don Francisco de Melo, gouverneur des Pays-Bas et commandant à ce titre de l'armée des Flandres, décide, en 1643 d'une nouvelle invasion. Cette-fois, l'armée espagnole va tenter de contourner les troupes françaises, qui attendent en Picardie et en Champagne, longer la Meuse et prendre Rocroi (située à une trentaine de kilomètres au nord-ouest de Charleville-Mézières), seule place forte de la région, afin de s'ouvrir la route de Paris via Reims.

Les objectifs de cette invasion sont multiples : en effet, elle pourrait obliger les Français à abandonner leurs plans d'invasion de la Franche-Comté, elle permettrait de ravager quelques-unes des plus riches provinces françaises et provoquerait l'entrée en guerre du duc de Lorraine contre Louis XIII.

L'armée des Flandres, en position devant Rocroi le 15 mai, aligne alors 18 000 fantassins, 8 000 cavaliers et 18 canons. De plus, 6 000 hommes en renfort, sous les ordres du baron Jean de Beck, sont attendus.

Côté français, l'armée de Picardie et l'armée de Champagne, fortes de 16 000 fantassins et 7 000 cavaliers, commandées toutes deux depuis le 17 avril, par Louis II de Bourbon, duc d'Enghien et futur prince de Condé, se trouvent rassemblées au nord-est d'Amiens, position choisie par le duc afin de « *se rapprocher de l'ennemi, de quelque côté qu'il tourna la tête* ».

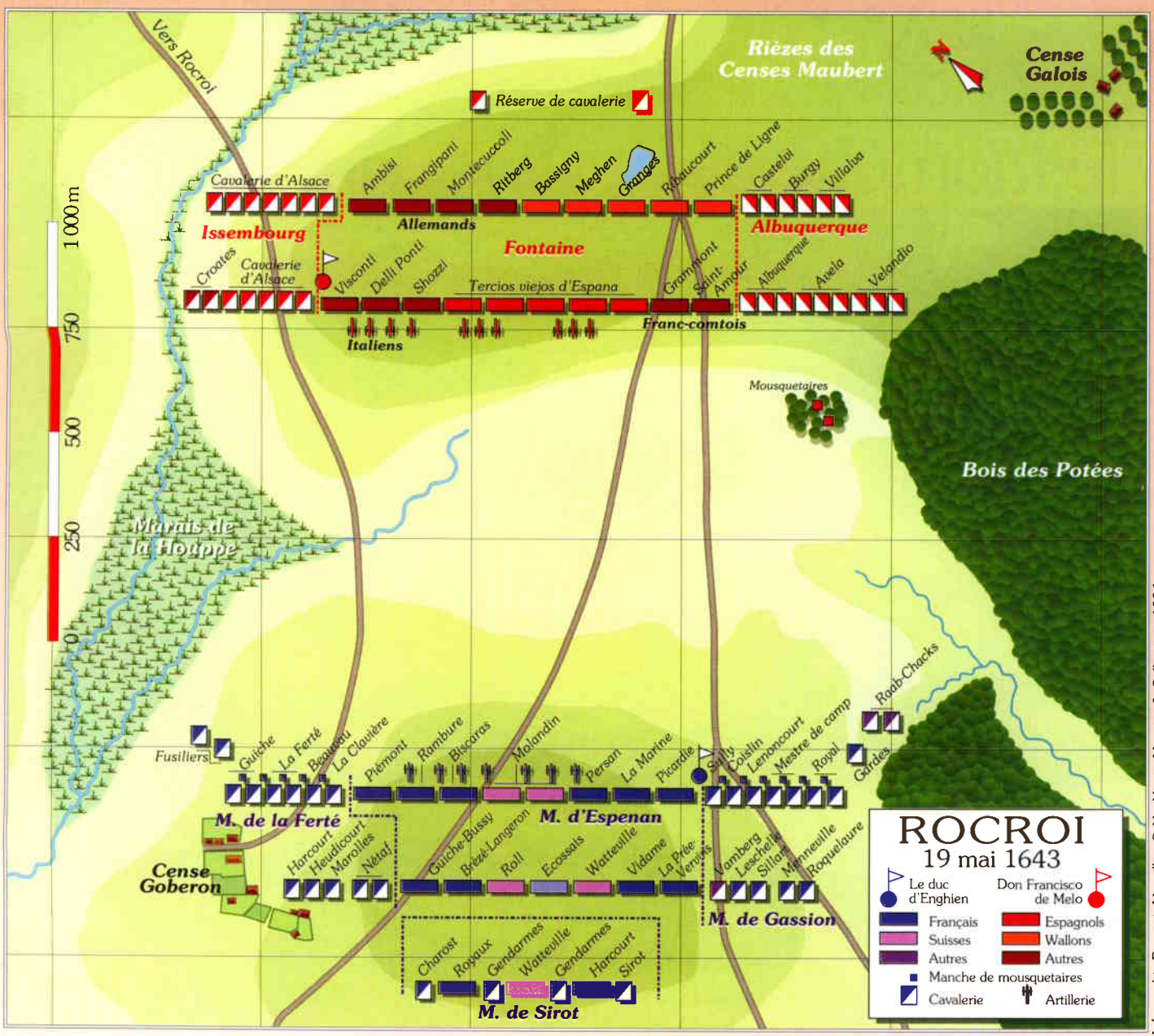
La marche vers Rocroi

Renseigné sur les mouvements ennemis, le duc d'Enghien marche vers l'Oise et apprend le 14 mai la mort de Louis XIII, information qu'il ne révélera pas à ses troupes, et le siège de Rocroi. Convaincu que la manœuvre espagnole n'est pas une feinte et qu'il faut à tout prix éviter la chute de cette forteresse, certes vieille et mal défendue mais qui commande l'accès de la Champagne, le duc d'Enghien envoie en avant-garde une force de 2 000 cavaliers aux ordres de Gassion, mestre de camp de l'armée.

Dans la nuit du 16 au 17 mai, les cavaliers atteignent le plateau de Rocroi et reconnaissent les positions espagnoles. Comme les tranchées d'approche vers les bastions de la forteresse sont bien avancées et que quatre demi-lunes sont déjà aux mains des Espagnols, Gassion décide d'infiltrer Rocroi et envoie un renfort chargé de munitions par la porte Maubert. Le coup de force réussi et la mince garnison de quatre cents hommes se voient renforcer de cent fusiliers et 24 gardes.

De retour au camp de l'armée — qui se trouve à environ une trentaine de kilomètres au sud-ouest de Rocroi —, Gassion fait son rapport au duc d'Enghien, estimant que la garnison ne pourra tenir plus de deux jours.

Le duc rassemble ses officiers et leur expose la situation : le Roi vient de mourir, les Espa-



Infographie François Vauvillier © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

gnols tentent visiblement d'envahir le pays et le pouvoir est vacant. Il convient d'agir vite et de façon spectaculaire. Face aux réticences du maréchal de l'Hôpital, Gassion soutient le duc et, grâce à sa reconnaissance il souligne les faiblesses du dispositif ennemi et l'absence des renforts de Beck. Le 18 mai, l'armée française, à marche forcée, s'ébranle vers Rocroi. Le plateau devra être rapidement investi, car les approches sont difficiles et nécessitent un passage en colonne.

La majeure partie de la cavalerie est en avant-garde et atteint le plateau sans encombre après quelques escarmouches avec des sonnettes espagnoles. Au lieu de réagir immédiatement et d'empêcher l'armée française d'envahir le plateau par son extrémité sud, Melo préfère attendre l'arrivée de ses renforts qu'il estime maintenant très proche. Les quelques unités espagnoles présentes étant repoussées par les Croates et quelques cuirassiers, la place est libre pour se déployer.

L'aile gauche de l'armée française est composée de treize escadrons de cavalerie sur deux lignes avec des manches de mousquetaires intercalées (ces manches ne sont pas représentées dans le jeu) et commandée par La Ferté-Senneterre. Le corps de bataille, fort de quinze bataillons en échiquiers sur deux lignes est aux ordres d'Espenan, et possède douze pièces d'artillerie. En arrière du corps de bataille, se trouve la réserve aux ordres de Sirot qui est composée de trois bataillons et quatre escadrons. Enfin, l'aile droite qui s'appuie sur les bois, comprend quinze escadrons sur deux lignes avec des manches de mousquetaires intercalées.

L'armée espagnole, quant à elle, au lieu d'attendre en arrière de l'étang de Sainte-Anne, se déploie face à l'armée française à une distance d'environ mille mètres. A l'aile gauche, aux ordres d'Albuquerque, quinze escadrons espagnols et flamands, au centre, sous les ordres du vieux comte de Fontaine, 18 000 hommes sur deux lignes soutenus par dix-huit pièces d'artillerie; enfin, à droite, Issembourg et quatorze escadrons d'Alsace.

Une attaque lancée par la Ferté-Senneterre vers Rocroi est repoussée par les Espagnols qui ne suivent pas, et les deux armées, face à face, attendent le lendemain pour faire bataille.

La bataille s'engage

Aux premières heures du 19, le duc est prévenu par un espion que Melo attend l'arrivée de Beck vers 7 h pour passer à l'attaque, et que plus d'un millier de mousquetaires espagnols se sont postés en embuscade dans un petit bois face à l'aile droite française, afin de prendre la cavalerie sous un tir croisé.

Avançant l'heure initiale de l'attaque, le duc, coiffé d'un chapeau aux longues plumes blanches — comme Henri IV à la bataille d'Ivry —, harangue ses troupes. A Gassion qui lui demande : « *que deviendrons nous si nous perdons la bataille ?* «, il répond : « *je ne mets point en peine, je serais mort avant !* ».

Des éléments de Normandie envoyés nettoyer le bois, les escadrons de cuirassiers s'élancent, aux ordres d'Enghien et de Gassion, de chaque côté du bois. Leur charge rompt rapidement l'aile gauche espagnole et met en fuite la plupart des escadrons.

Sur l'autre aile cependant, les choses se passent nettement moins bien pour les armes françaises. La charge de l'aile gauche repoussée par Issembourg, La Ferté blessé et fait prisonnier, les escadrons français refluent en désordre, entrainant la perte des canons défendus par quelques enfants perdus. L'aile gauche entière du corps de bataille est maintenant menacé par les cavaliers d'Alsace.

Sous la pression de la première ligne d'infanterie espagnole, le centre français commence à refluer malgré une contre attaque du maréchal de l'Hôpital et la bonne tenue de Piémont.

Les canons aux mains des Espagnols sont retournés contre leurs propriétaires, et l'ordre général de retraite est donné. Tout semble perdu quand Sirot, juché sur son cheval exhorte les fuyards : « *la journée n'est pas perdue car Sirot et ses compagnons n'ont pas encore combattu !* ».

Pendant ce temps, le duc d'Enghien se jette sur l'arrière de la seconde ligne espagnole et la repousse à travers la première ligne, la pagaille devient indescriptible et les cavaliers français chargent sans repos, obligeant Melo lui-même à chercher son salut dans la fuite.

Les tercios espagnols sous les ordres de Fontaine poussent leur avantage vers l'avant, mais les bataillons français ralliés par Sirot repoussent une dernière charge des escadrons d'Alsace, et se jettent sur les régiments italiens couvrant la droite des tercios. Les derniers escadrons mis en fuite, Issembourg blessé, les Français récupèrent leurs canons.

« *Restait cette redoutable infanterie de l'armée d'Espagne* » à laquelle se sont amalgamés les survivants des autres bataillons italiens, allemands et wallons. Après plusieurs attaques infructueuses, l'action conjuguée de l'artillerie, de l'infanterie et des charges de cavaleries vient à bout de la résistance espagnole. Le vieux comte de Fontaine, blessé à mort, la *furia francese* se déchaîne, les Suisses n'étant pas en reste. Le carnage eut été plus horrible encore si le duc lui-même n'avait protégé de son corps les malheureux Espagnols.

A dix heures du matin, la messe est dite. Les restes de l'armée espagnole en déroute font retraite vers Marienbourg, Enghien annonce alors à ses hommes la mort du roi, par la célèbre phrase : « *le Roi est mort, Messieurs, vive le Roi !* «

Un Te Deum est dit sur le champ de bataille, écouté par les hommes et leurs chefs à genoux. Toute l'artillerie espagnole est prise, ainsi que 170 drapeaux, 60 étendards et quatorze cornettes. Les pertes espagnoles s'élèvent à 7 000 tués et autant de prisonniers, les pertes françaises à environ 3 à 4 000 tués. Le règne du futur Roi-soleil s'ouvre sur une éclatante victoire stratégique. Enghien salue alors la dépouille de Fontaine par ces mots : « *Si je n'avais pu vaincre, j'aurais voulu mourir comme lui.* » ❐

Ci-contre
Après la bataille, un officiers français harangue ses troupes, mousquetaires, piquiers, artilleurs...
Dessin de Christophe Girard

Bibliographie

Les grandes batailles de l'histoire : Rocroi, 1643, Laurent Henninger, Socomer 1993.

Le Maréchal de Gassion, capitaine Henri Choppin, Berger-Levrault 1907.

Batailles françaises, tome IV, 1643 à 1671, gal. Hardy de Périni, éd. Flammarion.

Costumes et coutumes militaires de la guerre de Trente ans, Edouard Wagner, Gründ 1979.

D'Artagnan amoureux, Roger Nimier, Gallimard 1962, existe en Folio.

Rocroi in *Thirty years War Quad*, 2e édition, Linda D. Mosca, Decision Games 1995.

Remerciements à Denis Gabriel, Jean-Philippe Imbach et Laurent Mariette pour leur aide, et à Jean-Christophe Prudhon et Jean-Marie Mongin pour nous avoir fait partager leur grande connaissance de la période.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ROCROI 1643

présente

ROCROI 1643, jeu en encart de ce numéro, est une simulation de la bataille qui voit s'affronter, entre Sambre et Meuse, le 19 mai 1643, l'armée de Picardie, sous les ordres du jeune duc d'Enghien, et l'armée d'invasion espagnole.

Un jeu de Nicolas STRATIGOS

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6). L'un des joueurs contrôle l'armée espagnole, l'autre l'armée française qui cherche à emporter la décision pour lever le siège de Rocroi.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente environ 45 minutes de temps réel, la partie se déroulant en huit tours, de 4 h à 10 h du matin le 19 mai. Un hexagone sur la carte correspond à environ 100 m. Un pion d'infanterie représente un bataillon, c'est-à-dire entre 800 et 1 000 hommes; un pion de cavalerie représente un escadron, c'est-à-dire entre 200 et 300 hommes. Une batterie d'artillerie représente environ six canons. L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone.

0.2 - Placement des unités et terrain

Le placement des unités est indiqué sur la carte et sur les ordres de bataille page 38.

La table des effets du terrain se trouve également page 38.

1 - Pions de troupes (schéma 1)

Les unités d'infanterie et de cavalerie sont regroupées en ailes, corps de bataille ou réserve, identifiés par un code couleur. Cette structure intervient pour les règles d'activation de corps, les unités du même corps agissant toujours ensemble (voir 5).

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède un facteur de combat exprimé par une lettre, un potentiel de mouvement et, en rouge, un facteur de moral.

Suite à des pertes au combat, les unités double-faces sont retournées, le verso du pion indique cette diminution.

2 - Orientation (schéma 2)

Toutes les unités suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mou-

AU NOM DE LA LOI
Règles de western

Avec *Au nom de la loi*, revivez les plus grands moments de l'Ouest sauvage : attaques de banque (comme ici avec Jesse James et sa bande), règlement de comptes dans la rue principale, poursuite dans les montagnes, attaque des Indiens... Voilà au moins un sujet sur lequel l'inspiration ne manque pas !

DANS l'Ouest sauvage, seule règne la loi du plus rapide ! Avec cette règle pour figurines, revivez l'épopée du Far West, quand les hommes portaient un Colt et dégainaient plus vite que leur ombre. « *L'un de nous deux est de trop dans cette ville, cowboy !* »

Une règle de Marc DODINOT
Photos Olivier Saint Lot

Le *posse* de *VaeVictis*

Figurines : Guernesey Figures, Dixon, Mayhem

Peinture : Christophe Caillaud, collections de C. Caillaud et M. Kramer

Décors : modèles originaux créés par Féodal et maisons construites de toutes pièces par Thierry Tampenas, plus maisons Hovels et Snapdragoon. Cactus réalisés par Patrick Royer.

Au nom de la loi est une simulation destinée principalement aux figurines de **25 mm**.

Ces règles, simples et amusantes, recréent les combats de l'Ouest américain dans les années 1860-1890. L'inspiration est certes historique, mais aussi et surtout issue des films de western. Vous trouverez probablement ces règles — et les combats qui en découlent — sanglantes et rapides, mais les affrontements dans l'Ouest sauvage étaient souvent brefs, violents et à bout portant.

La mortalité était par conséquent très élevée. Très souvent, le premier qui tirait, et qui tirait bien, avait raison. Si vous cherchez les ennuis, vous ne viendrez pas pour rien !

Le nombre requis de figurines est de dix à vingt par camps.

Note : *Au nom de la loi* reprend les mêmes principes que *En garde !*, règles de capes et d'épées publiées dans *VaeVictis* n° 7.

Matériel nécessaire

Pour sauver votre peau, il faudra vous munir de plusieurs dés à six faces (d6), de deux dés à dix faces de couleurs différentes (d10) et d'un mètre à ruban.

Les figurines

Idéalement, les marques Guernesey Figures, Wargames Foundry, Dixon, Mayhem et Britannia proposent des gammes en 25 mm fort bien pourvues. Toutefois, pour les budgets plus restreints, en 15 mm, Peter Pig propose une très bonne gamme de près de 60 références.

Les fantassins devront être soclés sur des pièces de vingt centimes, les cavaliers sur des socles de 30 x 60 mm.

Pour le 15 mm, utiliser des socles identiques à ceux de la règle « *Eh, toi là bas en taule !* », c'est-à-dire 15 x 15 mm pour les héros, et 30 x 30 mm pour les autres combattants. La seule différence est que les socles comprenant trois figurines subiront une seule perte avant d'être éliminés.

Echelles de jeu

Bien que sans importance réelle, nous admettrons que 1 m réel équivaut à 2 cm sur la table.

Une séquence de jeu représente quelques secondes réelles.

Pour jouer en 15 mm, réduire les distances pour les mouvements et les tirs d'**un tiers**.

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu est scindé en trois parties principales : le mouvement, le combat, le moral.

Les phases sont simultanées et similaires pour les deux joueurs.

PHASE DE JEU

1. Mouvement : les joueurs testent leurs points d'actions. Ils effectuent ensuite les mouvements en fonction des points d'actions obtenus.

2. Tirs et corps-à-corps : les combats sont résolus simultanément pour les deux joueurs.

Le joueur ayant l'initiative (jet de dé le plus élevé) lors du combat tire, le défenseur se

Une si jolie petite ville ! Cette magnifique rue d'une ville typique de l'ouest est avant tout l'œuvre de « décorateurs » français : Pascal Conrozier (de Féodal) et Thierry Tampenas, mais elle comporte également quelques maisons d'origine anglaise.

contentant de recevoir. Toutefois, en cas d'égalité ou de différence égale ou inférieure à 2, les deux adversaires combattront simultanément. Tout combattant ayant agi subit, à l'issue du combat, un éventuel coup du sort. Ces conséquences sont applicables immédiatement.

Lorsque les figurines sont en contact de base, elles peuvent combattre au corps-à-corps.

3. Moral : les différents protagonistes testent s'ils ont été surpris ou blessés.

2 - Mouvement

Au début de la phase de mouvement, chaque joueur jette 1d6 pour chaque figurine. Le résultat indique le nombre de points d'actions dont chaque personnage dispose. Les joueurs choisissent ensuite simultanément une ou plusieurs actions pour chaque figurine. Ces actions peuvent être notées sur une feuille à part ou indiquées par des marqueurs posés, face cachée, à côté de la figurine et révélés le moment venu.

Chaque action est indiquée par un marqueur portant une lettre et le chiffre représentant le nombre de points d'actions nécessaire.

Liste des actions :

A - Marcher en terrain **non difficile : gratuit**
B - Courir et/ou charger en terrain non difficile : 2
C - Reculer : 1
D - Combattre avec un revolver : 1
E - Combattre avec deux armes : 3
F - Tourner de 45° : 1
G - Se baisser, se coucher, se relever : 1
H - Marcher en terrain difficile ou dans le noir : 1*
I - Reculer en terrain accidenté ou dans le noir : 2*
J - Courir en terrain difficile ou dans le noir : 2*
K - Sauter sur une table ou sur une chaise : 1*
L - Se battre en terrain difficile ou dans le noir : 3*
M - Se battre à reculons en montant un escalier : 3*
N - Sauter un muret ou une haie : 1*
O - Franchir un mur haut : 2*
P - Escalader : 3*
Q - Sauter d'un balcon : 2*
R - Sauter, accroché à un lustre ou un rideau, ouvrir ou fermer une porte (pour ce dernier cas, pas de test) : 3*
S - Sauter sur un cheval ou un individu en mouvement : 4*
T - Nager : 4*
U - Tirer au fusil de chasse ou avec deux armes à feu : 2 (4 pour utiliser deux pistolets en même temps)
V - Tirer au fusil : 3
W - Recharger une arme à feu (obligatoirement à l'arrêt pendant deux tours, pour une arme. L'action dure les deux tours) : 4
X - Rompre le combat volontairement : 4
Y - Utiliser un manteau ou un accessoire pour se protéger, utiliser un otage comme bouclier ou une arme improvisée, jeter un projectile : 2
Z - Monter ou descendre de cheval : 2

Les actions avec un astérisque nécessite un test avec 1d6. Un jet de **1** entraîne un échec (l'action n'est pas effectuée). Le personnage subit en plus un résultat de combat, avec un 1d6 non modifié.

Distance de déplacement

● A pied		● A cheval	
Ramper :	3 cm	Au pas :	12 cm
Reculer :	6 cm	Au trot :	24 cm
Marcher :	12 cm	Canter :	30 cm
Courir :	24 cm	Au galop :	48 cm
Charger :	30 cm	Charger :	54 cm

Toutes ces distances sont valables sur terrain plat. En terrain accidenté ou sur un obstacle, la distance de mouvement est divisée par **2**. Les blessés divisent en plus leur distance de mouvement par 2.

Un personnage ne peut se déplacer que dans un direction de 45° face à lui.

Les diligences et les chariots avec des chevaux ne peuvent pas dépasser le galop. Les attelages de mules et de boeufs ne peuvent pas dépasser le trot.

Obstacle

Une figurine peut voir au-delà d'un obstacle si elle se trouve à 5 cm ou moins, à l'exception des constructions dans lesquelles il faut pénétrer. Une figurine est considérée comme étant dissimulée derrière un abri dans une zone équivalente à deux fois la hauteur de l'obstacle.

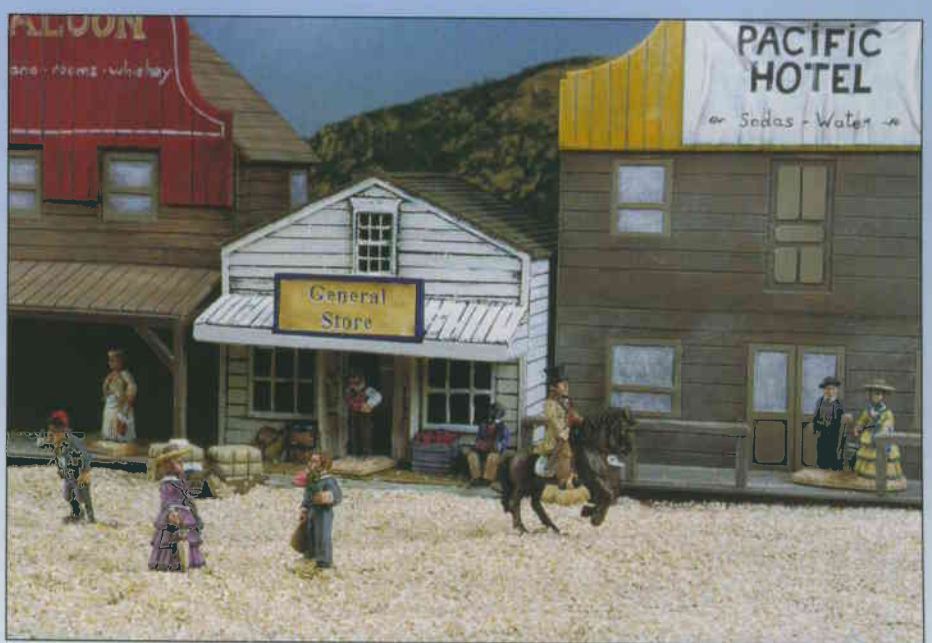
3 - Combat

Ce chapitre regroupe les tirs et les corps-à-corps. Les deux modes de combat suivent la même procédure.

3.1 - Généralités

Pour combattre au corps-à-corps, les figurines doivent être directement au contact. Pour engager en corps-à-corps, il n'est pas nécessaire de charger, il suffit de parcourir la distance suffisante pour entrer en contact et avoir les points d'action nécessaires.

Un personnage ne peut engager qu'un adversaire face à lui. Les combats sont résolus sans ordre précis, les résultats sont simultanés.



Le calme avant la tempête... Peu après la guerre de Sécession, dans une petite ville de l'Ouest, pionniers et autres honnêtes citoyens vaquent à leur occupation quotidienne.

Jessie James et sa bande, les redoutables méchants de notre scénario, se préparent à attaquer les banques (décors Féodal).

La séquence de combat est la suivante :
– détermination de l'initiative;
– le combattant avec l'initiative frappe (ou les deux en cas d'égalité), ce qui donne un résultat de combat;
– le personnage qui a frappé subit un éventuel coup du sort.

3.2 - Détermination de l'initiative

Pour chaque combat, chaque joueur lance 1d6, le jet de dé le plus élevé emportant l'initiative. Le personnage avec l'initiative tire ou combat, le défenseur se contentant de subir. Toutefois, en cas d'égalité ou de différence égale ou inférieure à **2**, les deux adversaires tirent ou combattent simultanément. Tout com-

COUPS DU SORT

Résultats avec 1d100

11. Vous méprisez ce jeune étranger inconscient, qui vient réclamer justice pour ce frère que vous auriez tué autrefois... Vous vous considérez hors de portée de la pétoire de votre adversaire... Erreur fatale, l'arme de votre adversaire n'était pas aussi obsolète qu'il n'y paraissait, entraînant une mort instantanée...

12. Un cowboy doit faire ce qu'il doit... On abandonne jamais son meilleur pote. Justement, celui-ci est prêt à succomber sous les coups d'une bande de Mexicains sanguinaires. Courageusement, vous vous portez à son secours. Vous faites barrière de votre corps et criblé de balles, vous venez mourir dans les bras de votre ami...

13. Votre chapeau est transpercé par une balle hostile. Sans conséquence.

14. Tel le légendaire David Crockett face aux troupes de Santa Anna lors du siège d'Alamo, vous entraînez vos gars. Hélas, dans votre élan, vous trébuchez sur une tête de bison décharnée qui, en vous déséquilibrant, vous fait rencontrer un rocher hostile. Vous êtes assommé pour trois tours. *Incapacité 3 tours.*

15. Une balle frappe votre torse. Par chance et grâce à votre gri-gri indien, votre poche à tabac à chiquer, et tout l'assortiment du parfait cowboy, la balle de l'adversaire vient se figer dans la flasque placée sur votre cœur. *Surprise et sourire de béatitude 1 tour.*

16. Ce cache-poussière vous fait ressembler à un des membres de la bande des Quantrill. Mais avec tout ce vent et toutes vos gesticulations, il entraîne votre chute. Le temps de vous dégager, vous êtes inactif pour deux tours. *Surprise 2 tours.*

21. Une balle perdue, vous voilà borgne et dans l'incapacité de poursuivre le combat. *Rompre immédiatement le combat.*

22. Vous heurtez violemment un adversaire, et vous vous démettez l'épaule. Vous êtes hors combat pour trois tours, le temps de remettre cela en place. *Incapacité 3 tours.*

23. Un chacal profite de la confusion pour vous tirer dessus. La balle heurte votre étoile de shérif. Pour venger le dommage, vous dégainez votre arme et abattez l'inconvenant d'une balle entre les deux yeux. *L'adversaire abattu est désigné aléatoirement par un jet de dé.* Si vous n'êtes pas le shérif, cette balle se fige dans votre flasque à whisky...

24. Un chacal profite de la confusion pour vous tirer dessus. Votre sang ne fait qu'un tour. Pour venger le dommage, vous dégainez votre arme, et vous faites feu instinctivement (1d6) : sur un jet de **1**, vous tuez le plus proche de vos camarades; **2** : vous tuez le croque-mort qui prenait les mesures d'un de vos adversaires; **3** : vous tuez le blanchisseur chinois rentrant d'une livraison; **4** : vous tuez un chien de prairie trop curieux, **5** : vous tuez un vautour égaré, **6** : vous tuez le tireur embusqué.

25. Alors étranger, on ne tient pas sur ses pieds ? Un bon déjeuner bien arrosé et vous voilà aussi fatigué qu'un coyote repus. Deux tours de repos vous ferons du bien... *Surprise 2 tours.*

26. Alors, blanc-bec, on aime la danse ? Vous venez de perdre votre arme, vos adversaires en profitent pour vous faire danser. Sur un jet de **1** sur 1d6, vous êtes malencontreusement blessé au pied. Vous ne pourrez plus vous déplacer que la moitié de votre mouvement. *Blessure.*

31. Attention au cactus ! Trop tard, un tour à terre... *Surprise 1 tour.*

32. Surtout, ne te retourne pas, j'ai l'impression qu'on est observé... Soudain, vous êtes encerclé par un horde d'indiens sortis de nulle part. Seul face à tant de coyotes, vous tuez immédiatement votre ou vos adversaires, et vous ruez en une charge effrénée sur l'adversaire le plus proche...

33. Le problème lorsque l'on affronte des mineurs, c'est qu'ils se déplacent avec des gadgets souvent explosifs. Vous voilà nez à nez avec un bâton de dynamite. Sur un jet de **1** sur 1d6, la dynamite explose (mort violente et en éclats multiples), sur un jet de **6**, vous l'éteignez du bout du pied d'un air altier et méprisant, sur 2, 3, 4 ou 5 c'est le nombre de tours qu'il reste avant l'explosion (diamètre de l'explosion : 10 cm).

34. Alors, il paraît que vous connaissez le lieu de l'affrontement comme votre poche ? Dommage que vous ne veniez, en sautant de la grange, de tomber dans un corral pleins de chevaux sauvages quelque peu nerveux... *Surprise 2 tours.*

35. Le problème des villes à vaches, c'est que les ruminants ne sont jamais loin derrière les cowboys. Vous voilà donc au milieu de la grande rue, face à un troupeau de vaches folles fonçant résolument dans votre direction. Sur un jet de **1** sur 1D6, vous êtes ramené à l'âge de pierre... (mort immédiate et pénible)

36. Aie confiance, Joe, on est à l'abri ici... A force de vous cacher, vous venez de faire la connaissance inopinée d'une balle perdue, entraînant une mort aussi subite que certaine.

41. Qui a éteint la lumière ? Une balle à tranché net l'attache d'une pancarte d'un honnête commerçant de ce bourg si accueillant. Le temps de reprendre vos esprits, trois tours s'écoulent. *Incapacité 3 tours.*

42. On vous avait dit de ne pas manger autant de chilli con carne. Résultat vous devez rompre le combat pour parer au plus pressé... *Incapacité 3 tours.*

43. Attention, au cactus ! Trop tard, deux tours vous seront nécessaires pour retirer quelques épines encombrantes et douloureuses. *Surprise 2 tours.*

44. Un coup de feu malheureux et vous décrochez la timbale : le cheval derrière lequel vous étiez dissimulé, effrayé par votre coup de feu, vient de vous envoyer une violente ruade, ce qui vous met hors d'état de nuire jusqu'à la fin du combat... *Incapacité.*

45. A trop vous précipiter en sortant votre arme, celle-ci vient de vous échapper pour tirer entre vos pieds. *Surprise 1 tour.*

46. Vous aussi, vous avez abusé du chilli. Ce petit bosquet sera idéal pour satisfaire ce besoin bien naturel. Dommage qu'un serpent à sonnettes ne profite de l'occasion pour vous mordre sauvagement et vous mettre hors de combat. *Incapacité.*

51. Votre regard, qui dans vos récits a terrassé Billy the Kid, semble de peu d'effet sur votre adversaire, qui vous envoie un direct au menton... *Surprise 1 tour.*

52. C'est à moi de tirer, étranger... Vous êtes à court de munitions et dans votre situation exposée, il serait bon de vous mettre à l'abri pour recharger. *Rompre le combat immédiatement pour se réfugier à l'abri du couvert le plus proche.*

53. Vous en profitez d'une accalmie momentanée pour prendre une lampée de whisky. Malheureusement, le tord-boyaux du pays attaque violemment votre estomac. Vous êtes ivre et votre technique de combat s'en ressent. *Surprise 3 tours.*

54. Il est temps de se restaurer. rien ne vaut un bon T-Bone. Vous vous installez confortablement au saloon jouxtant le champ de bataille. Un adversaire ouvre le feu sur vous. Vous vous retournez, et la balle assassine ripe sur l'os de votre déjeuner et vient se planter dans la table. *Surprise 1 tour pour l'adversaire.*

55. Il est temps de prendre un bain réparateur, après une route harassante. Vous profitez de l'agitation générale pour vous éclipser dans l'établissement de bains le plus proche, abandonnant vos camarades à ce duel gagné d'avance... *Rompre le combat*

56. Prête pour un rodéo d'amour, poupée ? Vous ne pouvez vous empêcher de faire un sourire langoureux à la demoiselle qui se penche à la portière de la diligence. Dommage que vous n'ayez pas remarqué le poing vengeur de son amant jaloux. *Surprise 1 tour.*

battant qui agit subit, à l'issue du combat, un éventuel coup du sort.

3.3 - Résultat du combat

Le joueur avec l'initiative jette 1d6, applique les modificateurs correspondant à la situation et à l'armement de la figurine, et consulte le résultat sur la table de combat.

En cas d'égalité à l'initiative, les deux joueurs jettent 1d6, les tirs sont résolus simultanément.

Héros : un héros ajoute à sa guise + 2, soit à son jet d'initiative (pour tirs et corps-à-corps), soit aux facteurs de caractéristiques (corps-à-corps uniquement).

3.4 - Modificateurs

● Modificateurs au corps-à-corps :

Avantage de la hauteur : **+ 1** systématique pour les cavaliers (être en équilibre sur un mur, n'est pas considéré comme un avantage...)

Combattre à mains nues : **+ 1** (**+ 2** pour les Indiens)

Achever un blessé à terre ou combattre un homme à terre : **+ 1**

Les bons (le shérif et la milice locale) se regroupent pour attendre Jesse James et ses hommes à la sortie de la banque. (décors Thierry Tampenas)

Deux armes d'un même type : **+ 2**

Indien combattant avec arc ou tomahawk, couteau, lance : **+ 2**

Figurine chargeant : **+ 2** (+ 3 pour les Indiens)

Cavalier chargeant : **+ 4** (+ 5 pour les Indiens)

● Modificateurs au tir et corps-à-corps

Héros : **+ 2** (au corps-à-corps ou à l'initiative uniquement)

Expert : **+ 1** (tous les Indiens sont considérés comme entraînés au corps-à-corps)

Novice : **– 1**

Surpris : **– 1**

Blessé : **– 2**

Prise de dos : **+ 1**

Tirer sur une cible en mouvement : **– 1**

Tirer au revolver, au fusil ou lancer un couteau à cheval : **– 2** (sauf Indien)

UNE BANQUE DE TROP...

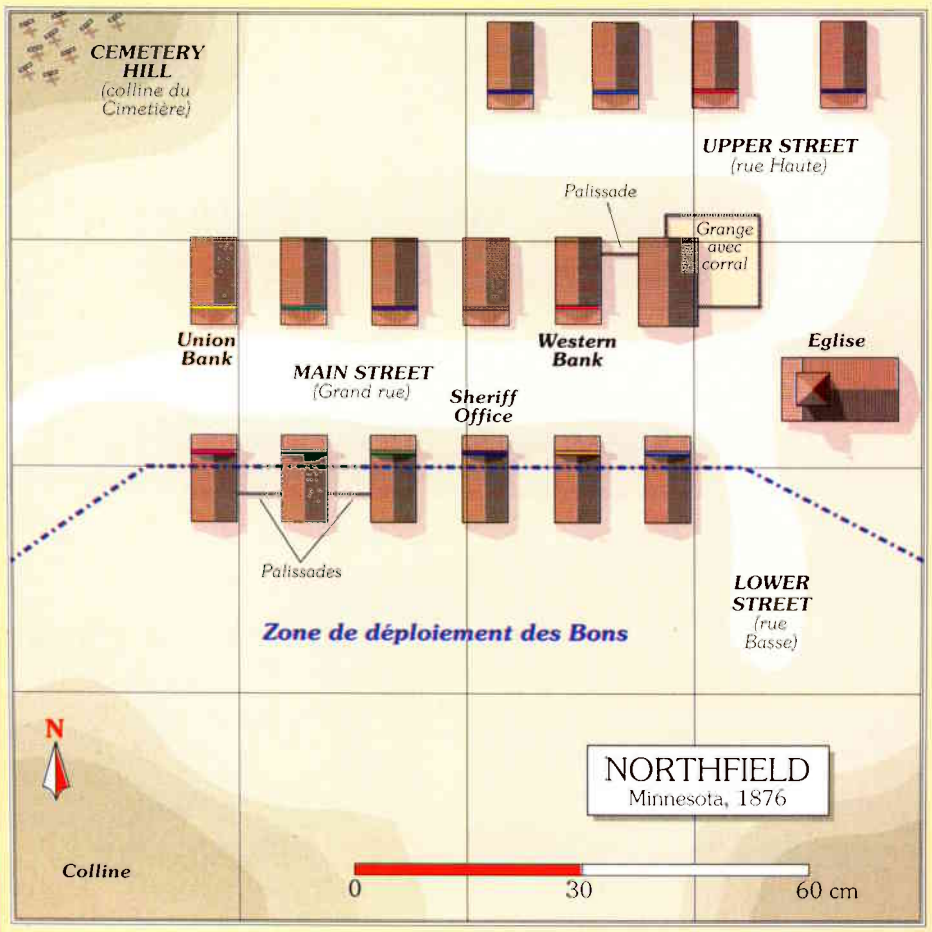
Northfield Minnesota, 1876

En 1876, Jessie James, son frère et ses cousins les Younger, montent une audacieuse attaque de deux banques, simultanément. Mais cette attaque, minutieusement préparée, va se heurter à un obstacle imprévu : les habitants de Northfield attendent les malfrats au sortir des banques...

Le scénario commence lorsque le shérif ou l'un des citoyens de Northfield (les défenseurs) somme les hors-la-loi de se rendre, en se positionnant visiblement à 15 cm d'une des deux banques. Les autres défenseurs (les bons, en fait) sont placés à plus de 30 cm des banques. Jessie et ses hommes sont placés en deux groupes égaux dans les banques.

La partie se termine par l'extermination, la capture ou la fuite de tous les méchants ou du trois-quart des bons. Les chevaux des méchants sont matérialisés, à défaut de figurines, par des marqueurs cachés derrière les banques. D'autres chevaux sont disponibles dans le corral au bout de la rue.

Un piéton qui atteint un marqueur Cheval et qui passe un tour dessus à l'arrêt est considéré comme ayant rejoint sa monture. Dans chaque banque se trouve un certain nombre de civils, déterminé par le jet d'1d10. Ces civils font de bons otages potentiels. L'un d'eux peut-être armé et sera à soustraire du nombre des membres de la milice, au choix des joueurs.



Les hors-la-loi

Jessie James, héros : deux Colt, une Winchester

Frank James, expert : un Colt, un fusil de chasse

Cole Younger, expert : deux Colt, un fusil de chasse

Younger 2, expert : un Colt, une Winchester

Younger 3, expert : un Colt, un fusil de chasse

Les bons et honnêtes citoyens de Northfield

● le shérif et ses adjoints

Le shérif, expert : un Colt, **un fusil** de chasse

Le premier adjoint du shérif, expert : un Colt, un fusil de chasse

Le deuxième adjoint du Shérif, expert : un Colt, une Winchester

Deux adjoints supplétifs, normaux : un Colt

● Milice locale

Sept citoyens, tous novices, armés aléatoirement d'une Winchester, d'un fusil de chasse ou d'un Colt. La milice intervient sur 1d6, sur un jet de **6** pour les tours 1 à 3, de **5 ou 6** pour les tours de 4 à 6, etc. ❐

Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

TABLE DE COMBAT

Résultats	rien	surprise	blessure	incapacité	mort
	1 à 4	5 et 6	7 à 10	11 et 12	13 et +

● **Facteurs d'armes**

Couteau : 1

Lance ou arme à deux mains : 2

Tomahawk (jusqu'à 15 cm maxi) : 3

Sabre de cavalerie : 3

Projectile divers (jusqu'à 10 cm maxi) : 2

Revolver (jusqu'à 40 cm) : 4 (– 2 au delà)

Arme improvisée, ou arme à feu utilisée pour frapper un adversaire avec la crosse : 2

Arc (jusqu'à 50 cm maxi) : 3 (non utilisable au corps-à-corps)

Fusil de chasse (jusqu'à 20 cm) : 6 (– 4 au delà)

Fusil (jusqu'à 80 cm) : 5 (– 2 au delà)

Cheval (utilisé en tant qu'arme seule, à l'exclusion de tout autre armement utilisé par le cavalier) : + 4 (le cheval est ensuite « hors service »).

3.5 - Précisions

Charge : une figurine qui charge sera obligée de suivre au moins un tour en courant un adversaire qui rompt le combat, volontairement, en fuite ou déroute.

Munitions : les joueurs se doivent de comptabiliser les coups tirés. Les tireurs commencent le jeu avec leurs armes chargées. Chaque joueur dispose de **trente** balles (au total et non par type d'arme).

Les armes ont les capacités suivantes :

Colt : six balles; Winchester : douze balles; fusil de chasse : deux coups; Derringer : deux coups.

A noter que les balles de Colt et de Winchester sont identiques et utilisables indifféremment pour ces deux armes.

Recul : un personnage qui subit un résultat de combat doit reculer de 5 cm.

Minute folle : un tireur peut faire feu à de multiples reprises en un même tour sur une ou plusieurs cibles : trois tirs pour un six-coups, six tirs avec une Winchester, deux coups simultanés sur une même cible avec un fusil de chasse.

Pour le six-coups et la Winchester, on applique un malus de **– 3**, pour le fusil de chasse en tir simultané, on applique un malus de **– 2**.

Exemple : un tireur avec un six-coups ouvre le feu sur un assaillant à trois reprises : le facteur du revolver est de 4 – 3 = **1**. On résout ensuite trois tirs normalement avec un facteur de **1**.

3.6 - Résultat de combat

Lorsqu'un personnage est surpris, blessé ou en incapacité, on place respectivement un marquer Surprise, Blessure ou Incapacité.

Un personnage blessé deux fois est incapacité. En terme de jeu, un personnage définitivement incapacité est retiré de la partie.

4. Coups du sort

A l'issue de la mêlée, le personnage qui a frappé teste pour voir si, malgré tout, il n'aurait pas reçu un mauvais coup... En cas d'égalité à l'initiative, tous les personnages impliqués testent séparément.

Le joueur jette un 1d100 (2d10 de couleurs différentes, avec un dé pour les dizaines et un pour les unités). En dehors des résultats indiqués, il ne se passe rien. Toutes les conséquences sont immédiatement appliquées.

5 - Désarmer l'adversaire

Un personnage avec l'initiative peut tenter de désarmer un adversaire. Pour cela, il faut déclarer cette action. La tentative est réussie sur un jet de **6** avec 1d6. Un héros peut utiliser son bonus de **+ 2** s'il ne l'a pas déjà utilisé.

L'adversaire désarmé doit rompre automatiquement pendant deux tours pour récupérer son arme. Il pourra rompre soit en marchant, soit en courant. Un tireur avec deux armes ne perd que son arme principale.

6 - Test de moral

A la fin de chaque tour, chaque joueur doit tester le moral des personnages surpris ou ayant été blessés.

Les figurines en incapacité momentanée ou définitive sont dispensées de test. Le joueur jette 1d6 pour chaque figurine concernée. L'application des conséquences est immédiate.

Les modificateurs sont les suivants :

– 1 pour chaque ami visible surpris dans les 15 cm dans le tour

– 2 pour chaque ami visible blessé ou s'enfuyant dans les 15 cm dans le tour

– 3 pour chaque ami visible tué dans les 15 cm dans le tour

Exemple de combat

Un shérif expert est attaqué par un hors-la-loi. Chaque joueur lance 1d6. Le shérif fait 5, le hors-la-loi 2. En conséquence, seul le shérif tirera.

Le joueur ayant l'initiative (le shérif) lance de nouveau 1d6. A son jet de dé de 4, il ajoute les facteurs suivants :

Expert : + 1

Deux armes d'un même type : + 2

Résultat : **7** sur le tableau du 1/1, le hors-la-loi est blessé.

De plus, le shérif teste pour voir s'il ne subit pas un coup du sort à l'issue de cette mêlée. Le joueur jette 1d100. Le résultat est de 13, le résultat n'a pas de conséquence.

– 2 Blessure

– 1 Surprise

– 2 en fuite

– 2 si pris pour cible d'une « minute folle »

+ 1 pour chaque ami visible dans les 15 cm.

+ 2 pour chaque cavalier ami visible dans les 15 cm

+ 1 si dans un couvert léger

+ 2 si dans un couvert dur

+ 1 si expert

+ 2 si héros

Les conséquences sont les suivantes :

4 ou plus : Tu ne me fais pas peur, chacal ! La figurine peut charger ou se déplacer normalement.

1, 2 ou 3 : J'ai besoin d'un bon whisky... La figurine ne peut plus avancer. Elle peut toujours combattre, mais si elle se trouve à moins de 15 cm d'un abri, elle rompt le combat immédiatement. Attaquée, elle pourra se défendre. Au terme de deux tours sans action, la figurine peut revenir après un test de moral préalable.

0 ou moins : Sauve qui peut ! La figurine se sauve en rompant immédiatement le combat dans la direction opposée à son adversaire et cela pendant deux tours, à vitesse de charge. Au bout de ces deux tours, la figurine en fuite teste de nouveau. Si elle échoue, elle est perdue.

7 - Gagnant et perdant

D'après nos multiples tests, le résultat est suffisamment probant pour qu'il y ait un quelconque doute sur l'issue de l'affrontement... C'est la loi du Far West ! ❐

Les duels de cowboys ne se déroulent pas que dans les villes. Ici, des voleurs de bétail ont tendu une embuscade à des vachers. Coups de feu sur la piste...

La brute et le truand... Dans l'Ouest, c'est comme ça que se réglaient les discussions sur les points de règles !

ORIFLAM

SAGUNTO

Campagne Napoléonienne en Espagne

«Il remarque sur la droite un mamelon isolé qui se détache des hauteurs en avant du Val-de-Jesù, et qui commande le terrain où allait combattre la division Harispe. Mais pendant le temps que notre infanterie mettait à franchir l'intervalle qui l'en séparait, les Espagnols arrivèrent avec promptitude au pied du mamelon, y montèrent et s'en emparèrent (...). Les généraux se mirent à la tête des colonnes ; les troupes montèrent s'en tirer et sans courir. La résistance fut vive, une mêlée sanglante eut lieu en arrivant sur le mamelon (...). Le brave 7ème régiment, commandé par le major Durand, après avoir essuyé le tir de l'ennemi, arriva au sommet la baïonnette croisée, culbuta les Espagnols et les fit reculer en désordre jusqu'au ravin Picador»

- Mémoires du Maréchal Suchet.

Sagunto est une simulation de la bataille qui se déroula le 25 mars 1811 entre l'Armée d'Aragon du Maréchal Suchet et les troupes espagnoles marchant au secours du château de Sagunto. La défaite des Espagnols et la capitulation de Sagunto permirent au Maréchal Suchet de conquérir le royaume de Valence en quelques semaines.
Ce Wargame est une création de la société Simtac.
Le jeu s'intègre à la série «Les Campagnes Napoléonniennes en Espagne», basé sur le même système de règles. Les règles de Sagunto, de complexité moyenne, sont similaire à celles d'Alexandria.

SORTIE DEBUT DECEMBRE

ELEMENTS DU JEU

- **1 carte 100 cm x 63 cm**
- **648 pions**
- **2 livres de règles illustrés**
- **les Ordres de Batailles**
- **un marqueur de tours et de moral**

BON DE COMMANDE

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'ORIFLAM, 132 rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz

Oui, je désire recevoir … exemplaires de l'édition française de Sagunto au prix unitaire de 330 frs + 25 frs de frais de port

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** ..... **Téléphone :** .....

Adresse e-mail SimTac : ix0809@xpress.es **Adresse e-mail Oriflam :** Oriflam@bplorraine.Fr

HISTORY OF THE WORLD
Une petite merveille du monde

VRAIE petite merveille ludique, *History of the World*, d'Avalon Hill, permet de retracer 5 000 ans d'histoire humaine avec des mécanismes de jeu simples et efficaces. Avec *VaeVictis*, découvrez ce jeu jubilatoire et passionnant !

Par Stéphane MARTIN

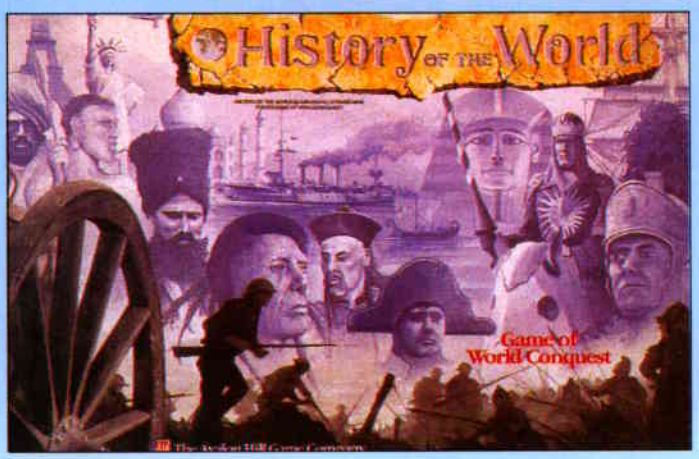
History of the World, publié par Avalon Hill en 1993, appartient à la catégorie de simulations qui sont dotées d'un fond historique crédible combiné à des règles excédant rarement les dix pages. La présentation générale se révèle proche de celle des jeux de société classiques : une grande boîte pour se faire remarquer sur les rayons, un plateau de jeu en carton rigide et un matériel (pions, cartes, marqueurs) assez luxueux.

A raison de cinq ou six heures par partie et à l'aide de règles simples (cinq pages), *History of the World* se propose de faire revivre aux joueurs ni plus ni moins que l'intégralité de l'histoire de l'Humanité depuis l'apparition de l'écriture, il y a 5 000 ans... Cette exploration s'effectue à travers plus de cinquante civilisations, depuis les Sumériens jusqu'aux grands Etats modernes à l'aube de la Première guerre mondiale...

Une partie se subdivise en sept tours ou « époques » représentant de 1 500 ans pour la première d'entre elles à 250 ans pour la dernière. A chacun de ces sept tours, un ensemble de civilisations vont se succéder suivant un ordre chronologique immuable et conforme à la réalité historique. Ainsi, à l'intérieur de la première « époque » apparaissent successivement les Sumériens, les Egyptiens, les Crétois, les habitants de l'Indus, les Babyloniens, la dynastie des Chang et les Aryens.

Grandir et durer

La surface de jeu représente toute notre planète subdivisée en un peu moins de cent régions. Elles se répartissent en zones géographiques précises : Europe du nord, Chine, sous-continent indien, Amérique du Sud, etc. Lors de chaque tour, les joueurs vont chacun prendre en charge les destinées de l'une de ces civilisations. Après avoir été installée dans sa contrée originelle (ex. : les Carthaginois débutent en Afrique du Nord), une civilisation va pouvoir tenter de s'étendre de région en région.



En début de partie, les conquêtes sont faciles car la plupart des contrées sont vides de tout occupant. Par la suite, les nouvelles civilisations devront inévitablement en passer par l'épreuve de force pour se constituer un « espace vital ». Lorsqu'elle apparaît, une civilisation est dotée d'un potentiel bien précis, traduit en points de force. Dans le tiercé des civilisations les plus puissantes, on dénombre les Romains (troisième époque) avec 25 points, les Mongols (quatrième époque), 20 points et les Britanniques (septième époque), 20 points. Parmi les plus modestes, on peut citer les Khmers (quatrième époque) avec cinq points ou encore les Incas et les Aztèques (sixième époque), avec quatre points.

Ces points de force permettent de réaliser trois actions fondamentales : s'étendre vers des contrées voisines, édifier des fortifications afin de protéger les conquêtes ou construire des flottes pour franchir les mers. De manière simple, chaque point de force correspond à une armée (c'est-à-dire un pion). Les mécanismes des combats — rappelant ceux utilisés dans *Risk* — favorisent l'attaquant. Celui-ci jette deux dés, le défenseur un seul, et celui qui obtient le plus grand nombre gagne le combat ! Toutefois, divers facteurs peuvent améliorer les capacités défensives : obstacles naturels (détroits, chaînes montagneuses) ou fortifications.

Vie et mort des civilisations

Une fois jouée, une civilisation ne pourra plus s'étendre ou se renforcer. Au contraire, les aléas de l'histoire, et donc de la partie, feront qu'elle ne pourra désormais plus que s'affaiblir, bousculée plus ou moins rapidement par d'autres civilisations... Mais si une civilisation ne s'étend plus après avoir été jouée, en revanche, elle continue à rapporter des points de victoire au joueur si elle parvient à se maintenir dans des régions lors d'époques ultérieures. Pour cela, le joueur utilise des pions de même couleur pour le représenter sur la carte, les nations étant différenciées par un symbole et le numéro de l'époque où elles entrent en jeu.

Il n'est donc pas rare de voir quelques modestes civilisations survivre durant plusieurs époques parce que situées dans des contrées difficiles à conquérir, ou parce que son joueur a eu la bonne idée de construire des fortifications. En revanche, des empires plus vastes peuvent s'écrouler rapidement parce que mal protégés ou situés dans des contrées très convoitées.

La présence dans une zone géographique fait gagner un nombre de points de victoire variants en fonction de chaque époque. Ainsi, en début de partie, une présence au Moyen-Orient ou en Europe du Sud rapporte deux ou trois points, alors que d'autres zones (Europe du Nord, Asie du Nord, Amérique) n'offrent rien ou presque. En cours de partie, la valeur de ces zones va évoluer conformément à la réalité historique. Ainsi, lors de la septième et dernière époque, c'est l'Europe du Nord qui se révèle la plus attractive (quatre points) alors que la valeur du Moyen-Orient a dégringolé (un point). Par contre, une présence en Chine ou en Inde fait gagner trois points pratiquement tout au long de la partie, ce qui soumet ces zones géographiques à de perpétuelles convoitises. Des bonus (points doublés ou triplés) sont accordés aux joueurs réussissant à contrôler une majorité, voire mieux, l'intégralité des régions dans une zone géographique...

Enfin, certaines régions sont dotées de ressources économiques dont le contrôle permet la construction de monuments. Ceux-ci peuvent traverser les époques et continuer ainsi à rapporter des points de victoire... sauf s'ils viennent à être détruits par des catastrophes naturelles majeures (tremblements de terre, raz de marée, etc.).

Des calamités à la carte

Ces désastres ainsi que d'autres grandes péripéties sont provoqués par des cartes d'événements. En début de partie, chaque joueur dispose en effet de neuf cartes d'événements, tirées au hasard, et qu'il va pouvoir utiliser à

History of the World

Jeu en anglais très simple pour trois à six joueurs, comprenant une carte, environ 400 pions et une série de cartes à jouer. Jeu en solitaire impossible.

History of the World fera l'objet d'une adaptation **française** par Jeux Descartes courant 1997 (excellente initiative !).

La qualité des composants d'*History of the World* renforce encore l'attrait d'un jeu aux mécanismes admirables. Cette illustration présente des cartes d'empire à droite et des cartes d'événements sur la gauche.

raison de deux maximum par tour. Certaines de ces cartes provoquent des calamités (peste, tremblements de terre, raz de marée, guerres civiles, incursions barbares). Elles sont intéressantes pour « nettoyer » une zone avant de tenter de la conquérir. D'autres cartes offrent des avantages (arme nouvelle, grand leader, guerre sainte octroyant divers types de bonus lors des combats, fortifications gratuites, apport d'unités ou de navires supplémentaires, renaissance d'une ancienne civilisation, etc.). Enfin, certaines cartes mettent en place des civilisations dites mineures (Hittites, Phéniciens, Mayas) ou déclenchent de grands événements historiques (migrations sub-sahariennes) dans des régions et à des époques bien précises.

La détermination des empires

Contrairement à ce qui se pratique dans *Britannia* ou *Maharadjah*, autres jeux où chaque joueur prend également en charge une succession de peuplades tout au long de la partie, l'attribution des civilisations dans *History of the World* se révèle nettement plus aléatoire et s'effectue tour après tour. Ce mécanisme forme en fait le cœur du jeu et influe énormément sur la stratégie des joueurs.

Au début de chaque époque, la distribution des cartes représentant chaque civilisation se fait en commençant par le joueur qui a reçu le moins de points de force dans les tours précédents, et en terminant par le mieux servi jusque-là. Après avoir tiré sa carte d'empire au hasard, un joueur l'examine en secret et décide soit de la garder (à condition de ne pas avoir déjà reçu de carte) soit de la donner à un autre joueur (qui n'est pas encore pourvu). Avec ce système, il est donc assez facile d'attribuer des civilisations moins avantageuses aux joueurs qui mènent la partie.

De plus, le choix d'un empire prend également en compte l'ordre de jeu dans le tour — déterminé comme on la dit chronologiquement — et la situation de chaque empire des périodes précédentes sur le plateau de jeu. Par exemple, un joueur déjà installé en Inde et qui reçoit un nouvel empire dans cette zone ne pourra donc réellement s'étendre. A l'inverse, si ce joueur reçoit une nation européenne, il pourra s'étendre en Europe et marquer, à la fin de son tour, les points pour l'Inde mais aussi pour l'Europe. Bien évidemment, les joueurs ne révèlent leur carte qu'au moment de la jouer, ce qui laisse toujours planer des doutes angoissants sur la façon dont risque de se dérouler chaque tour.

Autre différence, si dans *Britannia* et *Maharadjah*, la distribution des points de victoire incite les joueurs à diriger chacune de leurs peuplades vers des contrées bien spécifiques — de manière souvent très déterministe —, dans *History of the World*, la valeur de chaque région est identique pour tout le monde. Il est donc possible à un joueur d'étendre chacune de ses civilisations vers des zones inédites par rapport à la réalité historique. Toutefois, avec pour chaque civilisation une contrée de départ conforme à l'histoire et des conquêtes se faisant de région en région, il est extrêmement rare de retrouver, entre autres exemples, des Romains en Chine ou des Mongols en Afrique du Nord... Seules les puissances aptes à traverser les océans (pour l'essentiel les grandes puissances maritimes européennes à partir de la Renaissance) peuvent prendre pied un peu n'importe où.

Amusant et instructif

Malgré la grande simplicité des mécanismes proposés, les joueurs ont bien la sensation de survoler de manière suffisamment crédible cinq mille ans d'histoire de notre humanité. Ce voyage à travers le temps se révèle en outre très instructif. Il permet tout d'abord de mieux réaliser qu'outre le bassin méditerranéen, il existait bon nombre d'autres foyers majeurs de civilisation (Inde, Chine, Amérique précolombienne). Ce jeu nous fait également découvrir l'existence et l'importance de civilisations trop méconnues (qui a déjà entendu parler des dynasties maurya, hsiung-nu ou des royaume gouptas ?). Enfin, il est permis de se livrer à d'intéressants repérages chronologiques. Ainsi, pendant que les Romains étendent leur domination sur tout le pourtour méditerranéen, la dynastie Han rayonne en Chine et les Mayas brillent outre-Atlantique.

Par l'ensemble de ses caractéristiques, *History of the World* se révèle surtout apte à rassembler autour d'une même table les « purs et durs » des jeux de grande stratégie (comme *Empire in Arms*) et les amateurs de jeux de société à connotation stratégique (*Risk*, *Suprématie*) mais également, au-delà, un public bien plus large et familial [1]. Par ses qualités ludiques, ses multiples rebondissements et grâce à un système de jeu qui donne ses chances à tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie, *History of the World* offre à chaque fois des parties délicieusement mouvementées... ❐

1. Il est par exemple parfait pour les joueurs mariés et pères de famille qui désespèrent de faire découvrir à leur femme et enfants les joies du jeu d'histoire !

Conseils de jeu

Ces quelques conseils n'apprendront sans doute rien aux joueurs expérimentés mais ils permettront aux débutants de faire meilleure figure dès leurs premières parties.

● Tel un joueur de poker, sachez bluffer lors de la répartition des cartes de civilisation. Ainsi, par exemple, évitez de vous octroyer trop précipitamment et avec un air manifestement réjoui une carte correspondant à une civilisation puissante, surtout à une époque où les « titans » du jeu sont susceptibles d'apparaître (Rome, les Mongols). Au contraire, traînez, hésitez et faites semblant de vous l'attribuer presque à contre-cœur...

● Evitez de donner une civilisation (même faible) qui joue en premier dans un tour à un joueur disposant encore de vastes possessions... Il sera alors de mesure de marquer les points de ses empires précédents sans craindre la réaction des autres joueurs ligués contre lui. A l'inverse, il ne faut souvent pas hésiter à s'octroyer une nation qui joue en premier si l'on possède un empire bien développé. Le mieux est évidemment de parvenir à jouer en dernier à une période, puis de jouer en premier à la suivante, pour collecter le maximum de points.

● Il est souvent plus payant d'être présent dans un maximum de zones différentes que de s'épuiser à essayer d'obtenir le contrôle de l'intégralité d'une seule zone.

● Bien placés, les monuments peuvent rapporter des points de victoire sur de très longues périodes et se révèlent ainsi plus rentables à long terme que des empires aussi démesurément étendus qu'éphémères.

● Ne tentez pas de créer des « réduits imprenables » en empilant sur une même région une capitale, une forteresse, un monument et deux ou trois armées. Ce genre de concentration s'attire immanquablement les cartes de calamité les plus dévastatrices...

● Il est préférable de réserver les cartes octroyant des bonus de combat aux civilisations importantes (Croisades avec les Romains, par exemple, redoutable...)

● Même s'il ne s'agit pas d'un véritable jeu de diplomatie, il ne faut pas hésiter à harceler le joueur en phase afin d'orienter ses décisions. En outre, si tout le monde s'y met (dans les limites du raisonnable), cela ajoute un supplément d'animation à la partie...

● Même si les premiers tours vous sont défavorables, ne vous découragez pas, c'est souvent lors des sixième et septième époques que la victoire se joue. Certains joueurs préfèrent d'ailleurs parfois éviter les civilisations les plus importantes (Perses, Romains) en début de partie afin de se maintenir par la suite dans le « bon peloton » lors de la répartition des cartes de civilisation... ❐

STEEL PANTHERS II
1950-1999 : la saga continue

SSI a bien tenu parole ! Après avoir révolutionné le jeu d'histoire sur informatique avec *Steel Panthers*, le génial Gary Grigsby récidive avec *Steel Panthers II : Modern Battles*. De Dien Bien Phu aux collines de Sarajevo, vous ne vous en remettrez pas...

Par Fabrice AUFORT

Simuler valablement des affrontements terrestres sur la période 1950-1999 pourrait sembler un projet trop ambitieux pour tout autre que Gary Grigsby, mais ce dernier nous a habitué à relever les défis. Situés sur tous les « points chauds » du globe depuis cinquante ans, les campagnes et les scénarios de ***Steel Panthers II*** reprennent la formule du programme original pour notre plus grand plaisir.

Les habitués ne seront pas surpris de retrouver dans *Steel Panthers II* une interface identique à celle de son aîné : le programme reprend fidèlement les mêmes principes de gestion des scénarios et des campagnes, ainsi que l'excellent générateur de batailles. En revanche, le cœur du programme a subi quelques modifications liées principalement aux nouvelles situations tactiques. L'intelligence artificielle doit maintenant prendre en compte des technologies récentes aussi diverses que le radar, les missiles, les hélicoptères ou les avions à réaction... L'échelle du jeu n'a pas été revue, la portée accrue de l'ensemble des armes plaidait pourtant dans ce sens.

A l'instar de son prédécesseur, *Steel Panthers II* propose donc des campagnes permettant de suivre les mêmes unités au cours d'affrontements successifs. Certaines sont des reconstitutions historiques, comme la guerre de Corée (1950), le plateau du Golan (1973) ou l'opération « Tempête du désert » (1991). D'autres relèvent plus de la politique-fiction voire de l'Apocalypse : « Fulda » (Europe de l'est, 1985), « Chine » (1997), « Corée » (1998) et l'inévitable Troisième guerre mondiale. La version que nous avons testé ne présentait pas l'ensemble des scénarios qui doivent accompagner le jeu à sa sortie, mais on peut s'attendre à pouvoir couvrir l'ensemble des conflits depuis 1950 : Corée, Indochine, Vietnam, guerres israélo-arabes, Afghanistan, Irak et affrontements éventuels entre troupes de l'OTAN et celles du Pacte de Varsovie.

Surtout, Gary Grigsby et SSI ont réalisé un véritable tour de force en réunissant les éléments d'une véritable encyclopédie de l'armement moderne. Cette prouesse offre aux joueurs des possibilités très importantes du simple fait de la diversité des armes et des troupes disponibles lors de chaque bataille, un catalogue des armements modernes que ne renierait pas notre confrère *Raids*.

Par son ampleur et sa durée, la guerre du Vietnam forme l'un des thèmes principaux de *Steel Panthers II*. Cette illustration met également en scène l'une des principaux apports de ce second volume : l'action des hélicoptères. Les voilures tournantes, employées comme transport de troupe ou appui-feu sont traitées en réalité comme des unités standards, leur capacité de mouvement mise à part. Mais l'importance du soutien aérien dans le combat moderne sont néanmoins parfaitement rendus, et donne lieu à d'impressionants moyens anti-aériens, sans commune mesure avec ceux de *Steel Panthers* (I).

Les modifications du programme

Steel Panthers II reprend la version 1.2 de *Steel*, c'est-à-dire débarrassée des bugs de la première version et avec de sensibles améliorations de réalisme (cadence de tirs diminuée après mouvement, sélection des armes, etc.).

Surtout, certains éléments de jeu déjà existants dans *Steel Panthers* ont connu de profonds changements au cours de l'adaptation du programme. C'est le cas des unités aériennes avec l'arrivée des avions à réaction et une nouvelle modélisation. Dans la précédente version, les avions traversaient l'écran en ligne droite et leur utilisation n'avait pas toujours l'efficacité escomptée. Sans faciliter leur action, *Steel Panthers II* simule leurs interventions avec une plus grande souplesse. La gestion des objectifs est facilitée (choix des points d'entrée et de sortie des appareils) et le déplacement des icônes sur la carte a gagné en fluidité. Par ailleurs, les dernières nouveautés en matière de missiles sol-air (et air-sol !) changent radicalement les données du problème.

Autre innovation, les hélicoptères font leur entrée sur le champ de bataille. A la différence des avions, ils sont représentés directement sur la carte et leur utilisation obéit à des règles identiques aux autres unités. Leur efficacité à courte portée est impressionnante et ce sont d'excellents éclaireurs. Méfiez-vous cependant des surprises s'ils se trouvent confrontés au feu

Steel Panthers II

Jeu CD-Rom PC en anglais ou en version française complète. Fonctionne sur PC 486 DX/2 66 avec 8 Mo. Jeu à deux possible par e-mail, modem, réseau.

Qualités... : facilité d'utilisation, énorme diversité (toute les armées et les matériels de 1950 à 1999), simulation tactique très précise avec système de tour alternée et mécanismes de réaction automatiques, graphisme excellent.

...et défauts : très peu d'informations sur le fonctionnement du jeu (tables de combat, modificateurs de tirs, etc.), quelques erreurs de simulation.

Citation à l'ordre de *VaeVictis* : *« Au vu de heures passées sur ce produit par les utilisateurs, cinq Croix de guerre sont accordées avec palmes ».*

ennemi. L'ordinateur prend alors les commandes pour effectuer des manœuvres d'évasion aléatoires (avec de joyeux zigs-zags). Au moment de reprendre le contrôle de l'appareil, sa capacité de mouvement, pourtant impressionnante au début du tour, n'est souvent qu'un souvenir. Un conseil : si vous tenez à les conserver, procédez prudemment, par « sauts-de-puce ».

Plus prosaïquement, si le graphisme général du jeu reste le même, les animations visuelles et sonores connaissent une notable évolution. Les missiles traversent la carte en sifflant, les canons à tirs rapides arrosent leur cible, les lance-roquettes multiples, lance-grenades et mitrailleuses de toutes sortes ont maintenant droit à des sons et des animations propres. Surtout, les bombardements de l'artillerie ou l'action de l'aviation prennent une ampleur inconnue, au niveau visuelle et sonore mais aussi en terme d'efficacité : le passage d'un F-16 chargé de bombes à sous-munitions sur une colonne de T-72 laissera pantois plus d'un joueur... sauf le joueur irakien qui risque de rire jaune !

Impressionnant générateur de scénarios

Fidèle à sa spécialité, Gary Grigsby a porté une attention particulière aux blindés, qui sont une fois encore les rois dans cette arène. Les développements qu'ils ont connu au cours de la période étudiée et l'infinité de versions dédiées à des tâches particulières sont représentés dans chaque ordre de bataille, quelle que soit la date du scénario. La portée et l'efficacité des chars les plus récents tend d'ailleurs à transformer la nature des combats.

L'infanterie n'est pas laissée pour compte. Au contraire, elle gagne en diversité et permet de simuler des conflits plus particuliers — comme le Vietnam ou le Proche-Orient — où les belligérants mènent des guerres « de pauvres ». Les unités de soutien modernes, armées de missiles antichar ou anti-aériens, représentent également une menace beaucoup plus dangereuse que les pelotons d'infanterie de la Seconde guerre mondiale. En outre, les ordres de bataille proposés dans plusieurs scénarios intègrent certaines troupes particulières, comme les commandos-marines ou la Légion étrangère, superbement entraînées et équipées d'un matériel redoutable.

Un des points forts de la série *Steel Panthers* réside dans la « durée de vie » du programme. Cette qualité repose principalement sur un élément : l'éditeur de scénarios. L'étendue des possibilités offertes dans ce domaine est impressionnante : le joueur peut choisir la date de la bataille et le type d'engagement (rencontre, assaut), voire réaliser avec précision ses propres cartes. Par ailleurs, l'achat des unités est facilité par l'ajout de formations plus importantes, comme des compagnies d'infanterie. Enfin, même si elle n'est pas exhaustive, voici une liste des « nations » pour lesquelles des ordres de bataille sont disponibles :

– les Etats-Unis, avec les forces terrestres bien sûr mais aussi l'USMC et son matériel très particulier;

– la France, la Grande-Bretagne, l'OTAN (Grèce, Turquie, Espagne, etc.);

– l'URSS (et la Russie d'aujourd'hui), la Chine et les démocraties populaires;

– l'Egypte, la Libye, la Syrie, Israël et même l'OLP;

Ci-dessus et ci-dessous. **L'armée française est en bonne place dans *Steel Panthers II*, aussi bien dans les scénarios que dans les tables d'équipements. Le programme permet en effet de bien suivre l'évolution technique des armées, du Mas 49 aux Famas, de l'AMX13 au Leclerc. L'illustration ci-dessus présente le scénario pour la défense d'Eliane (et non Elaine, comme cela est incorrectement orthographié dans le jeu), l'un des points d'appui du camp de Dien Bien Phu, en 1954.**

– l'Iran, l'Irak et les Etats du Golfe.

Chacune de ces puissances militaires présentent des particularités liées au matériel utilisé et aux troupes en présence, ce qui se traduit dans les disponibilités de matériel lors des achats. Ainsi, en toute logique, l'OLP ne dispose que d'infanterie et de divers véhicules légers. De plus, il faut rappeler une fois encore que *Steel Panthers II* couvre cinquante ans d'histoire : les matériels et les nations présentes connaissent donc d'énormes évolutions selon les époques.

Avec une telle variété de nations et de situations, une question s'impose : l'ordinateur use-t-il de stratégies propres à chaque pays ? Les membres de l'équipe de développement du programme avouent volontiers ne pas avoir été en mesure de modéliser l'intelligence artificielle pour l'ensemble des nations concernées. Néanmoins, l'échelle tactique et la prépondérance des politiques militaires prônées par l'OTAN et le Pacte de Varsovie réduit les effets de cette relative uniformité. Le générateur de bataille permet également de créer des scénarios imaginaires, comme l'affrontement entre les troupes américaines contemporaines et les forces nord-coréennes de 1950 (ou le contraire). Au-delà de ces voyages temporels vite limités, l'éditeur de *Steel Panthers II* offre au passionné de jeu d'histoire une infinité de solutions, qui lui assureront sûrement succès et longévité : une embuscade dans les mon-

Reprenant la version 1.2 de *Steel Panthers*, *Steel II* comprend l'option Sélection de tir, qui permet de choisir le type d'arme (en appuyant sur la touche S une fois une cible acquise). Ce groupe de combat américain au Vietnam nous présente un armement impressionnant : M16, M60, lance-grenades, arme antichar portable.

tagnes afghanes, les forces spéciales américaines au Laos, la guerre sino-vietnamienne, les troupes cubaines en Angola... Cette seconde moitié du vingtième siècle, c'est un triste constat, est riche en conflits de toutes nature.

L'éditeur du premier logiciel avait déjà inspiré de nombreux joueurs, il suffit de parcourir la multitude de scénarios disponibles sur les pages internet dédiées au jeu d'histoire pour s'en convaincre. Nul doute que les scénarios modernes vont fleurir sur les serveurs américains et, bien évidemment, chez Novastar, à moins que le jeu en réseau ne laisse pas assez de temps aux fanatiques...

Affrontements en direct

Une des rares critiques adressées à *Steel Panthers* résidait justement dans l'impossibilité d'affronter un adversaire en direct autrement que par l'usage d'une « chaise tournante ». Le nouveau programme comble cette lacune et accepte désormais les connections en réseau et les liaisons par modem. Cette nouveauté constitue une innovation majeure par rapport à son prédécesseur. En effet, dans la version antérieure, l'affrontement à distance n'était possible que par échange de fichiers de sauvegarde (e-mail). Ceux d'entre nous qui ont utilisé cette méthode savent combien elle est limitative, voire frustrante. La trop longue attente entre les tours et, surtout, l'absence du « feu de l'action » ont souvent eu raison des meilleures volontés.

Le jeu à distance en direct est un développement récent mais déjà incontournable pour les jeux informatiques basés sur l'affrontement de deux joueurs. Si cette option s'impose, c'est avant tout en raison de la faiblesse de l'ordinateur, *Steel Panthers II* en est la parfaite illustration. En dépit des améliorations apportées au moteur du jeu après sa première version, l'intelligence artificielle fait pâle figure face à un adversaire humain, en particulier en matière d'offensive.

En défense, la rigueur de gestion des unités compense souvent le manque de génie, mais rien ne remplacera le plaisir du jeu contre un véritable stratège... et le satisfaction de battre son meilleur ami grâce à quelques habiles manœuvres tactiques

Malgré cette faiblesse commune à l'ensemble des jeux de simulation historique sur ordinateur, *Steel Panthers II* constitue une grande réussite. Dans la droite ligne de son prédécesseur, il tient toutes ses promesses et récoltera sans aucun doute des lauriers et un large public.

Comme *Steel Panthers* avait su déchaîner les passions, *Steel Panthers II*, en reprenant les mêmes mécanismes sur une période totalement différente et beaucoup plus variée, enchantera les amateurs de l'échelle tactique. Surtout, le créneau du combat moderne, qui n'avait jamais été réellement bien exploité en jeu sur carte, trouve enfin son support idéal. Bref, les joueurs qui, comme nous, passent encore des heures à batailler sur *Steel Panthers* n'auront désormais plus le moindre temps libre avec *Steel Panthers II* ! ❐

STEEL PANTHERS CAMPAIGN DISK

Le succès incroyable de *Steel Panthers* s'explique en grande partie, nous l'avons déjà dit, par le flot et la qualité des disquettes d'extensions proposées par Novastar. SSI vient ainsi de prendre l'excellente inititiave de publier un compilation de scénarios Novastar dans un CD-Rom.

Ce CR-Rom d'extensions comprend 35 scénarios, extraits des meilleures disquettes Novastar, et trois campagnes complètes composées de scénarios historiques (et non de scénarios aléatoires comme pour la version de base), avec la campagne d'Afrique du nord, Barbarossa 1941 et la course vers Berlin par l'armée de Patton en 1945. De plus, ce CD comprend également la version 1.2 de *Steel Panthers*, une remise à jour complète du système, sans aucun bug et bien plus performante.

Totalement inconditionnelle de *Steel Panthers*, la rédaction de *VaeVictis* recommande chaudement l'achat de ce CD à tous les joueurs qui ne se sont pas encore procurés les disquettes Novastar ! [1] ❐

Le CD d'extension pour *Steel Panthers* reprend par exemple le scénario *Kursk Fire Brigade*, extrait de la disquette Novastar n° 30, sur l'épopée de la 5. SS-Division « Wiking ». Ici, Panzer IV et groupes d'assaut de la Wiking investissent un village défendu pied à pied par les Soviétiques.

1. A ce titre, le dernier flot de disquettes Novastar exploite à fond la diversité du jeu : *Panzer Evolution* (n° 40) traite de l'emploi de nouveaux chars dans la Wehrmacht, avec des scénarios mettant en scène Kœnigstiger, Jagdpanzer... mais aussi Panzer I en Pologne, alors que la numéro 46 traite de l'invasion hypothétique de Malte par les Italo-allemands.

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

NOUVEAU !

Par Laurent HENNINGER

Comme à l'accoutumée, nous ouvrons cette rubrique avec les dernières parutions Osprey, plutôt limitées ces derniers temps. La seule vraie nouveauté est ***Army Commandos, 1940-1945***, sur le thème déjà très traité des commandos britanniques. Néanmoins, cet ouvrage comprend quelques photos inédites, comme celles du raid de Vaagso, en Norvège.

De beaux textes

Les rééditions d'ouvrages anciens sont toujours les bienvenues, *a fortiori* s'il s'agit de classiques, c'est-à-dire de textes de référence, souvent cités et donnés comme sources dans bien des travaux. Ainsi viennent de paraître trois grands et beaux textes : ***Les invasions mongoles en Orient vécues par un savant médiéval arabe***, Ibn Abî L-Hadîd Al-Madâ'inî, qui vécut de 1190 à 1258; ce livre est édité (en bilingue, français/arabe, s'il vous plaît !) par L'Harmattan. Un vrai trésor pour tous les passionnés d'Asie centrale et de peuples des steppes.

De son côté, La Découverte, dans sa collection de poche *Littérature et voyages*, nous propose le récit de ***La conquête du Mexique***, par Hernan Cortés en personne, et la ***Très brève relation de la destruction des Indes***, par le moine dominicain Bartolomé de Las Casas, dont se souviendront tous ceux qui ont aimé le téléfilm (et chef-d'œuvre de production télévisuelle intelligente et belle. Comme quoi...) : *La controverse de Valladolid*.

Restons en-deça du XX^{e} siècle avec un excellent petit roman de Francis Walder réédité par Gallimard dans la collection *Folio* : ***Saint-Germain ou la négociation***, pour lequel son auteur reçut le prix Goncourt en 1958. L'action se passe en 1570, au beau milieu des guerres de religion, lors de la signature d'un de ces innombrables traités de paix (provisoire) qui jalonnèrent ce conflit. Ancien diplomate lui-même, l'auteur nous entraîne dans une formidable intrigue psychologico-historique et nous offre un splendide « portrait du négociateur idéal »; un délice pour les amateurs de jeux d'alliance...

Toujours dans un domaine fleurant bon l'intrigue, le mystère et la solennité, ***The Monks of War - The Military Religious Orders***, de Desmond Seward, paru chez Penguin Books, constitue, à ce jour, l'une des histoires les plus complètes et les plus actualisées de tous les ordres militaires de la chrétienté, depuis leur fondation, lors des Croisades, jusqu'à nos jours, en passant par la Reconquista espagnole, et l'interminable lutte contre les Turcs et les Barbaresques, du XIV^{e} au XVIII^{e} siècle. L'auteur est allé puiser aux meilleures sources, dans de nombreux centres d'archives. Le résultat est impressionnant.

Pour ceux qui lisent bien l'allemand (universitaire...), qui se passionnent pour le bas moyen-âge et la Renaissance (et qui sont riches... il m'en a coûté très exactement 801 F pour l'obtenir — après commande — dans une librairie allemande à Paris !), un livre s'impose comme un travail de référence auquel il conviendra désormais de se fier en toutes circonstances : ***Kriegswesen im späten Mittelalter - Technik, Taktik, Theorie*** (*L'art de la guerre au moyen-âge tardif - technique, tactique, théorie*), du professeur Volker Schmidtchen, de l'université de Bochum, en Rhénanie. Après nous avoir exposé en détail sa méthodologie de recherche et d'analyse, l'auteur étudie tous les aspects de la guerre au XV^{e} siècle, en prenant bien soin d'étayer son propos en « décortiquant » soigneusement plusieurs batailles de l'époque et en n'ayant pas peur d'aborder les problèmes techniques et tactiques les plus terre à terre et concrets, tous en les replaçant dans un cadre d'analyse plus vaste et, dirons-nous, plus « intellectuel ». Voilà de la « nouvelle histoire militaire » comme on aime à constater qu'elle se développe toujours plus.

L'art du renseignement

Pour les passionnés d'art opérationnel, mais aussi pour tous ceux qui aiment à réfléchir à ce problème conceptuel majeur que constitue la création de règles « de renseignement », voici un excellent ouvrage collectif, publié aux éditions Frank Cass, à Londres : ***Intelligence and Military Operations***. Les auteurs des différents chapitres examinent le rôle du renseignement opérationnel dans trois conflits majeurs (la guerre de Sécession et les deux guerres mondiales) ainsi que les difficiles relations entre la communauté militaire et celle de la recherche et de l'analyse des informations, mais en concluant toujours, bien sûr, que la compréhension et la coopération entre ces deux mondes est à la base du succès sur le terrain. De Chancellorsville et Gettysburg à El Alamein, en passant par la Nouvelle Guinée, les Salomons, la bataille d'Angleterre ou le convoi PQ-17, les meilleurs spécialistes anglo-saxons analysent le rôle central du renseignement et des moyens de guerre radio-électronique dans la prise de décision des états-majors.

Pour ceux qui sont fascinés par la guerre du Vietnam et qui visionnent régulièrement *Apocalypse Now* et autres *Full Metal Jacket*, voici un petit livre bouleversant : ***Putain de mort*** (titre original, en américain : *Dispatches* - « dépêches »), de Michael Herr, paru aux éditions de l'Olivier. Récit de la bataille de Khe Sanh, en 1967, mais raconté du point de vue des soldats obscurs et sans-grades, dans la boue, les explosions et les hélicoptères en flammes, au son de la guitare de Jimmy Hendrix. Ce livre est devenu depuis un grand classique du récit de guerre, au même titre que *Le Soldat oublié*, de Guy Sajer (sur le front de l'Est) ou *2^{e} classe à Dien Bien Phu* d'Erwan Bergot.

Par ailleurs, toujours dans les descriptions de combats d'infanterie, l'excellent livre de Erwin Rommel, ***Infantry attacks***, vient d'être réédité (en anglais). Le futur Renard du désert y décrit tous ses combats comme officier d'infanterie pendant la Première guerre mondiale. Jeune lieutenant au début de la guerre, il fait vite preuve d'une audace, d'un sens du commandement et d'une intelligence tactique exceptionnels. *Infantry attacks* se lit comme un roman de guerre, c'est une suite d'actions et de coups de main sur tous les fronts. Si Rommel n'a pas le génie littéraire de son compatriote Ernst Jünger (*Orages d'acier*, *Lieutenant Sturm*), il se montre très précis dans ses descriptions d'opérations et en tire quelques grands principes tactiques.

Si les problèmes psychologiques et humains de la guerre vous intéressent, le livre du lieutenant-colonel Dave Grossman est fait pour vous : ***On Killing - The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society***. L'auteur, ancien officier des Rangers et des parachutistes américains, professeur de psychologie à West Point et aujourd'hui professeur de science militaire à l'université d'Arkansas, étudie le comportement des hommes au combat depuis le XVIII^{e} siècle ainsi que les méthodes employées pour faire en sorte que l'individu surmonte son dégoût naturel de tuer ses semblables. Il constate des changement énormes survenus particulièrement ces 40 dernières années et constate avec horreur que ces fameuses méthodes de désensibilisation face à la mort voient aujourd'hui leur utilisation répandue dans les médias : cinéma, télévision, jeux vidéo.

La guerre moderne

Enfin, précipitez-vous sur le plus récent ouvrage d'un de nos meilleurs penseurs stratégiques, le général Pierre M. Gallois : ***Le sang du pétrole***, paru aux éditions L'Age d'Homme, en deux tomes, l'un (Bosnie) consacré à la crise balkanique, l'autre (Irak) à la guerre du Golfe. Vous y trouverez des analyses géopolitiques extrêmement originales, audacieuses, subversives et pas du tout « politiquement correctes ». En bref, à lire d'urgence pour faire travailler son esprit critique...

Enfin, signalons aussi l'œuvre magistrale de l'historien américain Douglas Porch, spécialiste de la France contemporaine, sur ***La Légion étrangère***, paru chez Fayard, et qui a obtenu l'année dernière le prix Castex, décerné par la Fondation pour les études de défense. Par-delà les légendes entretenues depuis sa création par ses admirateurs, mais aussi par ses adversaires, voici un livre qui retrace de façon sérieuse et définitive l'histoire de cette formation si particulière. ❐

PM Books : tout sur la guerre de Sécession

Un passionné de la guerre de Sécession, Pascal Morel, vient de créer une société de ventes par correspondance de livres entièrement consacrée à ce thème.

PM Books propose ainsi des ouvrages d'exception sur ce conflit, comme *Battles and Leaders of the Civil War* ou *The official Military Atlas of the War*, parmi un catalogue de plusieurs centaines de références, mais aussi des vidéos de reconstitutions, des films et des musiques de l'époque.

Pour tous renseignements : **PM Books**, tél. : 03 82 82 86 39. Voir également publicité p. 23.

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA - 10 rue Nicolas Flamel 75004 Paris
Tél. (1) 42 78 05 78 - Fax : (1) 42 78 14 72
Librairie ouverte du Lundi au Samedi de 10 h à 18 h 30

LES GRANDES CAMPAGNES DE LA GUERRE DE SÉCESSION : sur les traces de Stonewall Jackson

AVEC *The Great Campaigns of the American Civil War*, Avalon Hill propose une série de cinq jeux, sur un système original, parfaitement rodé et d'une grande simplicité d'accès.

Par Luc OLIVIER
Avec le soutien de Grégory ANTON

Sujet de prédilection des concepteurs et éditeurs de jeux américains, la guerre de Sécession a fait l'objet d'une multitude de simulations, souvent à travers des séries de jeux partageant les même règles. La série opérationnelle des *Grandes Campagnes de la guerre civile américaine* représente à ce jour l'effort le plus achevé pour parvenir à un jeu à la fois agréable, simple et reproduisant fidèlement les caractéristiques de ce terrible conflit.

En cinq ans, cinq jeux sont parus sur différentes campagnes du théâtre de l'Est. A terme, le but de la série est de présenter en sept ou huit jeux toute la guerre à l'Est, en couvrant géographiquement toute cette zone. Pour l'instant, dix superbes cartes sont parues, détaillant les zones d'opérations de Virginie, du Maryland et de Pennsylvanie. L'observation des cartes révèle que, malgré un dense réseau routier, les fleuves et montagnes cloisonnent le théâtre d'actions et que les champs de batailles historiques risquent bien de revoir se dérouler les mêmes combats autour du Potomac, de la vallée de la Shenandoah et des environs proches ou lointains de Washington.

Les protagonistes sont bien entendu les armées de Virginie du Nord et du Potomac, épaulées par des forces secondaires, surtout dans la vallée de la Shenandoah. Les pions représentent des régiments, brigades et divisions de cavalerie ou d'infanterie avec un point de force pour 500 fantassins ou 750 cavaliers (les canons sont inclus dans la valeur d'artillerie inscrite sur les pions). Sont également représentés les chefs de corps et d'armée qui permettront des actions combinées au sein de leurs unités. Les troupes sudistes sont généralement de meilleure qualité (mais évidemment moins nombreuses que leurs adversaires nordistes), ce qui est représenté sur le pion par une meilleure valeur tactique qui influe sur les combats. La valeur de combat des troupes est précisée par un marqueur de force placé sous l'unité, un marqueur indispensable qui indique également si l'unité est désorganisée. Enfin, le dos des pions représente soit le manque de ravitaillement pour les trois premiers jeux, soit une extrême fatigue pour les deux derniers.

Les règles, bien illustrées, ont connu peu d'évolution sur l'ensemble de la série. Elles ont été conçues par Joe Balkoski , un concepteur chevronné, connu pour ses innovations en matière de règles. Les principaux changements ont eu lieu entre les troisième et quatrième jeux et l'ensemble des règles est assez simple et facilement accessible pour le joueur moyen.

Une séquence interactive

A la différence des jeux classiques, la série *Great Campaigns* ne présente pas de séquence de jeu rigide, où chacun joue à son tour. Après un ensemble de phases propres à chaque jeu — reddition de garnisons ou activations de troupes particulières —, la séquence d'action commune devient totalement imprévisible car chaque camp jette un dé pour avoir l'initiative : le plus fort l'emporte avec gain sudiste en cas d'égalité. Le camp avec l'initiative effectue une action, puis l'initiative est tirée de nouveau, et cela jusqu'à ce que les deux camps décident de passer ou, suivant les jeux, qu'une « fin soudaine » provoquée par tirage se déclenche.

Le camp agissant a le choix entre différents types d'actions. Il peut bouger ses troupes, soit une unité à la fois, soit par formation — division ou corps d'armée — en activant un chef de corps ou de division qui pourra faire agir toutes ses troupes dans les trois hexagones que représente son rayon de commandement. Le combat est inclus dans le mouvement et coûte des points de mouvement. Tous les pions doivent bouger séparément et, comme passer sur ses propres troupes coûte également des points de mouvement, les déplacements ne sont guère rapides.

Pour attaquer avec plusieurs unités, le joueur doit effectuer une action d'assaut, soit à partir d'une pile supervisée par le chef de corps, soit avec plusieurs piles si le commandant d'armée s'en mêle. La dernière action possible est le saccage des gares, qui permet de récupérer des points de victoire.

Points de mouvement aléatoires

Le hasard intervient encore au niveau du mouvement car les troupes n'ont pas de potentiel fixe mais, innovation très importante, leur capacité de mouvement est tirée au sort au moment de leur activation. L'infanterie jette un dé à six faces mais rajoute un ou deux si elle est activée par son chef de corps et encore un si elle est sudiste. La cavalerie suit la même procédure mais avec deux dés. Le joueur qui n'est pas satisfait par la capacité obtenue peut engager une marche forcée, ce qui rajoute l'équivalent d'un autre dé mais désorganise automatiquement les troupes et entraîne la perte d'un point de force.

Cet aléatoire dans le mouvement, joint à la fluctuation de l'initiative, entraîne énormément de subtilité et d'imprévisible dans le cours des campagnes. Ce type de mécanisme permet réellement de simuler l'incertitude des manœuvres militaires : le joueur définit un plan de bataille mais son exécution précise reste difficile. A l'inverse, les jeux où tout est défini sans aucun aléatoire — surtout quand la table de combat est très simple — tiennent ainsi plus du jeu d'échec, avec des « ouvertures » classiques. Le chaos des déplacements de l'époque, la difficulté à connaître l'avancée exacte de troupes, sont donc parfaitement rendus.

Le joueur disposant de plus de troupes, généralement le Nordiste, risque cependant de pouvoir jouer souvent seul en dernier et de pouvoir ainsi combiner plus sûrement ses déplacements. Il reste cependant le potentiel de mouvement aléatoire... Une petite critique cependant, cette phase d'action, qui procure un avantage historique réel pour le Sudiste, est

Deux généraux sudistes de légende, Jackson et Stuart, font face à un corps d'armée nordiste, dans le module *Here come the Rebels !*, deuxième volume de la série et qui couvre la campagne d'Antietam (septembre 1862).

Les série des grandes campagnes de la Guerre de Sécession

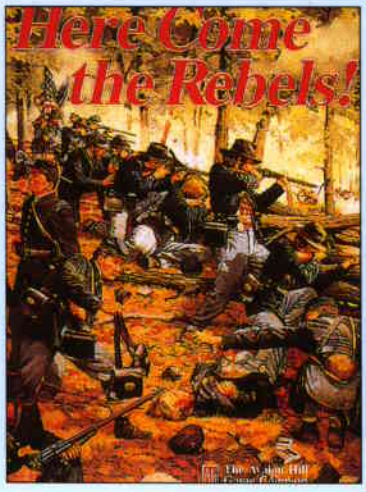
Stonewall Jackson's Way, premier jeu de la série, est paru en 1992. Il comprend deux cartes et simule la campagne qui mène à la deuxième bataille de Bull Run (ou Manassas), qui se déroule en Virginie centrale d'août à septembre 1862.

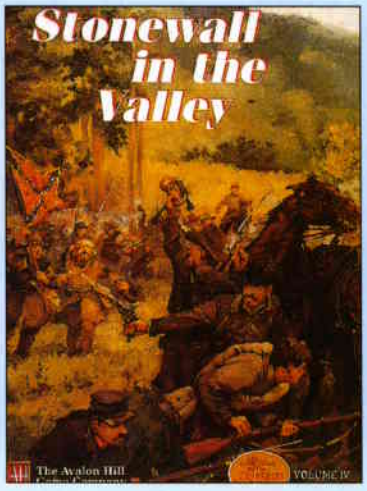
Here Come the Rebels !, deuxième jeu paru en 1993, comprend deux cartes et un scénario de liaison avec *Stonewall's Way*. Il permet de revivre l'invasion du Maryland en septembre 1862 qui culmine par la bataille d'Antietam (Sharpsburg pour le Sud) où Lee est arrêté. Il est possible de jouer les deux jeux à la suite car les cartes se recoupent et l'action est chronologique mais il faudra du temps et beaucoup d'improvisation.

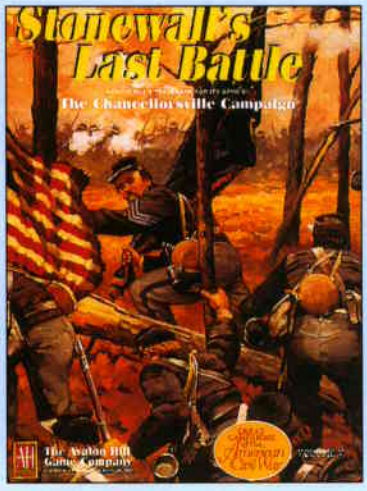
Roads to Gettysburg, publié en 1994, comprend deux cartes, également joignables à celles des deux modules précédents, mais sans scénario de liaison. Ce jeu retrace la célèbre campagne de juillet 1863 qui mène à la bataille de Gettysburg, fatale pour la Confédération. Les deux armées s'affronteront certainement en un point sur la carte mais rarement à proximité du petit village de Gettysburg.

Stonewall in the Valley, édité en 1995, comprend trois cartes. Beaucoup plus gros que ses prédécesseurs, il simule trois mois d'affrontements, de mars à juin 1862, dans la vallée de la Shenandoah. Les exploits de Stonewall Jackson, devenus légendaires, seront sans doute plus durs à réaliser face à un Nordiste averti et surtout omniscient (vision des forces adverses).

Stonewall's Last Battle, qui vient tout juste de paraître, ne comprend qu'une seule carte et une campagne de dix tours, ce qui en fait le jeu idéal pour s'initier à la série, d'autant plus que les règles sont les plus récentes. Le jeu retrace la campagne d'avril à mai 1863 qui conduit à la double bataille de Fredericksburg-Chancellorsville. *Stonewall's Last Battle* n'était pas initialement prévu, mais il a été conçu suite au succès de la série par Trevor J. Bender (et non par Joe Balkoski).







Trois jeux sont encore prévus pour boucler la série : la campagne de la Péninsule, avec la bataille des Sept Jours, la campagne de 1864 devant Richmond, de la bataille du Wilderness jusqu'à Cold Harbor, et enfin la suite jusqu'au siège de Petersburg. ❐

un peu fastidieuse par le nombre de jets de dés qu'elle entraîne.

Chaque unité peut effectuer jusqu'à quatre actions par tour mais cela entraîne chaque fois l'acquisition d'un niveau de fatigue, qui risque de provoquer la désorganisation de la troupe et une moindre efficacité ultérieure, voire même sa paralysie. La fatigue peut également être acquise suite à des combats. A la fin du tour, chaque pion récupère deux niveaux de fatigue (jusqu'au troisième jeu de la série, *Roads to Gettysburg*), puis trois à partir de *Stonewall in The Valley*, mais apparaît alors la notion d'unité fatiguée au dos du pion qui nécessite un tour supplémentaire pour être récupéré.

Les joueurs devront donc réfléchir sérieusement à la gestion de la fatigue de leurs troupes car l'intérêt de disposer de troupes fraîches pour réagir à une menace ou profiter d'un gain d'initiative est indéniable. Enfin, il est également possible de se retrancher pour une unité qui ne s'est pas fatiguée durant le tour; cela prend de deux à quatre jours mais double ou triple la défense.

Les batailles et « l'ambiance »

Comme on l'a dit, le combat est soit une composante du mouvement — mais cela est peu efficace car mené par une seule unité —, soit un assaut à part entière dirigé par un chef. Le problème est d'arriver à fixer l'ennemi pour avoir le temps de regrouper ses forces car, si l'initiative tourne, l'adversaire peut partir... et tout est à recommencer. On retrouve ici de réelles notions de stratégie et la surprise est simulée simplement même si le joueur ne domine pas toujours tout. De même, la cavalerie retrouve sa mission de retardement grâce à une règle de retraite qui lui permet d'esquiver une attaque d'infanterie en provoquant en sus la perte de points de mouvement.

Le combat n'est donc pas garanti et il est de plus peu sanglant. En fait, il entraîne souvent la désorganisation des troupes (ce qui diminue leur force), la démoralisation et la fatigue mais plus rarement la perte de points de force en nombre conséquent. Néanmoins, qu'on ne s'y trompe pas, une attaque à force égale inflige environ 10 % de pertes à chaque camp, ce qui correspond aux pertes historiques. La destruction d'un corps ennemi exige ainsi une succession d'engagements; de plus, après un sévère combat, l'état de fatigue et de désorganisation rend le perdant presque inopérant pour plusieurs jours.

Tous les jeux de la série incluent de nombreux scénarios pour s'initier aux règles, ainsi qu'un ou deux scénarios de campagne utilisant les règles avancées et l'ensemble du matériel fourni. Des événements aléatoires apparaissent pour simuler la météo ou l'inertie nordiste; de plus, la logistique est prise en compte et influe sur les options stratégiques de chaque camp, suivant la position des dépôts amis et ennemis. Enfin, une règle sur la consommation des munitions apparaît en option dans tous les jeux depuis *Roads to Gettysburg*, elle pénalise surtout le Sudiste généralement moins bien ravitaillé.

Dans tous les jeux de la série, les scénarios se gagnent grâce à l'accumulation de nombreux points, octroyés principalement pour le contrôle de comtés — chaque Etat est découpé en comtés avec un chef-lieu, qu'il faudra donc occuper militairement — et la destruction de matériel et troupes ennemies. Cela est réalisé principalement par la manœuvre (à l'avantage de R. E. Lee) mais aussi par la masse et la pression du nombre pour le Nord.

Cette série représente réellement un succès pour Avalon Hill, décidé à publier un jeu par an. L'incertitude autour des mouvements et de l'initiative, combinée avec une échelle assez précise pour simuler finement les mouvements et combats des deux camps, permet de satisfaire tous les types de joueurs : à la fois l'amateur d'histoire militaire désireux de comprendre et de percevoir les stratégies et tactiques de l'époque, mais aussi le simple joueur intéressé par une simulation rapide et agréable.

Son principal défaut réside dans une connaissance totale du dispositif ennemi, sans règles prévues pour les déplacements cachés ou d'éventuels leurres.

Par ailleurs, de nombreuses règles particulières dans chaque module ainsi que les conditions de victoire influent fortement sur les actions et la stratégie générale des deux camps; le joueur est donc souvent « prisonnier » du contexte historique.

Néanmoins, cette série est parvenue sans problème à s'établir comme le standard des jeux opérationnels sur la Guerre de Sécession. Peut-être inspirera-t-elle des concepteurs intéressés par la période du Premier Empire ? ❐

The Great Campaigns of the American Civil War

Jeu en anglais de difficulté moyenne. Jeu en solitaire possible.

Echelle de jeu : Niveau opérationnel. Une unité représente une division ou une brigade, 1 tour = 1 jour, 1 hex. = 2 km.

Qualités... : activation alternée des formations avec initiative aléatoire, point de mouvement aléatoires, excellente présentation.

et défauts : beaucoup de contraintes historiques limitant la liberté d'actions de s joueurs.

STRATEGIE INFORMATIQUE

Alors que SSI sort la grosse artillerie à l'approche de Noël (voir nos articles pages 16 et 48), Talonsoft maintient un rythme d'enfer avec un nouveau jeu dans la série des *Battleground*.

Ci-dessus
Toujours aussi splendides, les cartes de la série des *Battleground* forcent l'admiration. Les uniformes des unités, en bas d'écran, sont également d'une rare précision. Sur cette illustration de la bataille de Shiloh, les unités sudistes menacent l'embarcadère de Pittsburgh, protégé par les canonnières nordistes.

Page ci-contre, en haut.
La bataille de Waterloo, troisième jeu de la série des *Battleground*, est maintenant disponible en français.

Par Théophile MONNIER

BATTLEGROUND : SHILOH

Le 6 avril 1862, 40 000 Sudistes, sous les ordres du général Johnston, attaquent l'armée nordiste du Tennessee, commandée par Ulysse Grant. Totalement pris par surprise, les Nordistes doivent se défendre dans leur propre campement, reculant pied à pied vers l'embarcadère de Pittsburgh. Finalement, grâce au commandement énergique de Grant, les Fédérés parviennent à repousser les assauts adverses; la bataille, sanglante, se terminera sur un statu-quo.

Cet engagement, célèbre entre autres pour les terribles combats de Hornet's nest, fait l'objet du quatrième jeu de la série des *Battleground*, après les Ardennes, Gettysburg et Waterloo. Comme précédemment, l'action est présentée avec une carte 3D, mais sans les silhouettes agrandies de *Waterloo*.

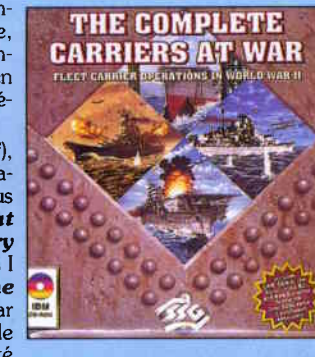
BG : Shiloh reprend intégralement le système de Gettysburg, qui est en fait celui d'un jeu d'histoire sur carte classique, avec un tour de jeu alternée (phases de mouvement, feu défensif, feu offensif puis mêlée). Les unités peuvent se mettre en colonne pour les marches rapides et en ligne pour le combat, les chefs influencent le ralliement des unités déroutées et les mêlées. Chaque unité présente des caractéristiques de moral, de fatigue, son potentiel de mouvement et sa portée de tir. Les effectifs sont comptés à l'homme près. Enfin, le ravitaillement est géré avec des chariots de munitions, les unités manquant de munitions pouvant se réapprovisionner en étant à une certaine distance des chariots.

Comme à l'accoutumée, les scénarios du jeu proposent divers épisodes de la bataille, pour des parties courtes, ou la bataille complète, sur deux jours. Les deux canonnières employées par les Nordistes depuis la rivière Tennessee sont également présentes et bombardent allègrement les unités sudistes un peu trop téméraires. Le CD comprend également deux petites batailles livrées à l'ouest des Etats-Unis de l'époque : Wilson's Creek (10 août 1861, dans le Missouri) et Prairie Grove (7 décembre 1862). De taille modeste, ces deux scénarios sont parfaits pour s'initier au jeu.

La série des Battleground

Avec ce nouveau module de la série des *Battleground*, et alors que les jeux d'histoire sur informatique commencent à grandement se diversifier, il convient peut-être de refaire le point sur les qualités et les défauts des jeux de cette série :

Cybervision : le spécialiste du jeu d'histoire sur informatique



Véritable événement dans le monde du jeu d'histoire sur informatique, une société de vente par correspondance, Cybervision, propose enfin en France tous les fantastiques jeux présentées dans *VaeVictis* !

En effet, situé à Paris (dans le 11e), ce magasin propose dans son catalogue les produits suivants, dont nous avons déjà fait l'éloge : ***The Great Naval Battles : the final fury*** (par SSI, qui regroupe les modules I à IV de ce jeu de combat naval), ***The Complete Carriers at War*** (par SSG, un jeu de stratégie aéro-navale excellent, que nous avons présenté dans *VV* n° 9), ***Twenty Wargames Classics*** (une compilation de vieux jeux de SSI, présentée dans *VV* n° 8), la série des ***Battleground*** en anglais, le guide de conseils pour *Panzer General*, le CD-Rom d'extension pour ***Steel Panthers*** (voir page 50) et les jeux les plus récents en anglais (ce qui est souvent préférable aux versions françaises), comme ***Age of Rifles*** ou ***Close Combat***. Ça fait rêver !

En plus de cette activité de vente par correspondance, Cybervision propose également, pour la première fois en France, des parties de jeu en réseau, avec huit ordinateurs reliés disponibles. Moyennant environ 70 F par heure, nos lecteurs pourront ainsi se défier à *Close Combat* en réseau. Sublime !

Tous les renseignement sur Cybervision sont indiqués dans la publicité page 19.

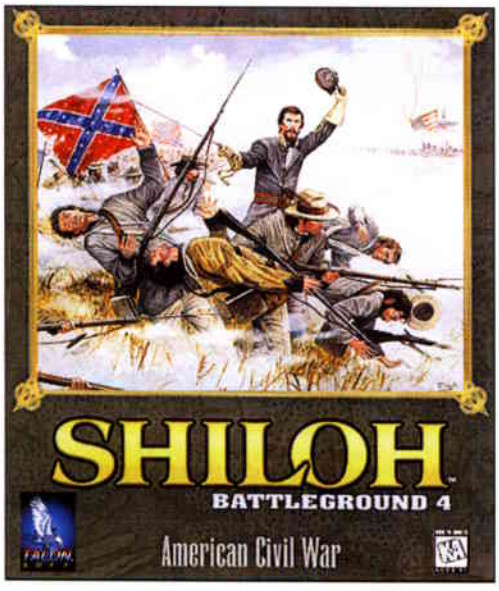
Cybervision, tél. : 01 43 14 03 48.

– **un graphisme magnifique** : la principale force des *Battleground* est de présenter de très belles cartes en 3D. Le moindre élément de terrains (maisons, ruisseaux, sentiers, vergers, etc.) est magnifiquement rendu.

Un vrai bonheur pour les passionnés de belles cartes. Les icones de soldats sont malheureusement un peu petits, sauf dans *Waterloo*. Enfin, la fenêtre d'information de chaque unité présente une très belle illustration (dans le style des cartes de *Dixie* mais en bien mieux dessinée...)

– **une grande rigueur historique** : de l'ordre de bataille aux uniformes de chaque unité, tous les aspects historiques du jeu font l'objet de recherches détaillées. Les unités sont toutes nommées avec exactitude, les chef sont représentés par une gravure d'époque, les cartes sont d'une précision exceptionnelle, etc. A la différence de la plupart de autre jeux informatiques (qui présentent des approximations ou des simplifications d'échelles, de cartes et d'ordres de bataille), la série des *Battleground* est aussi détaillée que les jeux sur cartes les plus précis.

– **des mécanismes de jeu très classiques** : comme nous l'avons dit précédemment, le système de jeu correspond à celui des jeux d'histoire traditionnels. La série de *Battleground* comprend ainsi peu de règles de commandement (les chefs joue juste pour les ralliement et les mêlées), aucune règle d'initiative par corps, pas de feu de réaction, etc. En réalité, l'esprit de cette série est de proposer une simple adaptation de jeu sur carte, avec l'appui de l'informatique pour gérer les lignes de vue, les unités cachées, le calcul des pertes, le ravitaillement, etc.



– **une interface et une présentation peu pratique** : le principal défaut de la série porte sur la difficulté de visualiser l'ensemble de la bataille sur une carte 3D. Même si des raccourcis clavier existent, la carte ne se déplace pas avec la souris et, surtout, il n'existe pas sur l'écran principal de carte globale permettant de passer d'un point à un autre.

Château de Goumont
File Phase Units Melee Reinforce Status Display AAR Special Options Help
Orchard 0
Elevation 110
Objective 0
Air 2/24/2
12:00N June 18 1815, French Melee Phase, Day
(12, 6)

Pour avoir une idée de la situation générale, le joueur est donc obligé d'intervertir les différentes vues et, pour les batailles très importantes, on se contente finalement souvent de la carte 2D standard, tout à fait quelconque d'un point de vue graphique !

L'interface elle-même est assez mal conçue : donner les ordres ne se fait pas du tout de manière intuitive, comme dans les jeux de SSI par exemple; il est difficile de savoir à quelle formation appartient chaque unité, les compte-rendus de combat prennent du temps, etc.

En conclusion, la série des *Battleground* n'est clairement pas destinée à des joueurs qui ne serait pas très motivés par le sujet. D'ailleurs, la taille des batailles rend les parties souvent très longues et les gènes de l'interface peuvent alors s'avérer excessivement pénibles. Par contre, les joueurs passionnés par les périodes simulées et qui rêvent depuis longtemps de pouvoir rejouer tout Waterloo ou tout Gettysburg hors des limites des jeux sur carte n'ont pas à hésiter. Comme le disent les Américains, la série *Battleground* est réservée aux *grognards* mais, à la différence des produits « austères » disponibles précédemment sur le marché, ces jeux sont enfin beaux tout en étant rigoureux. ❐

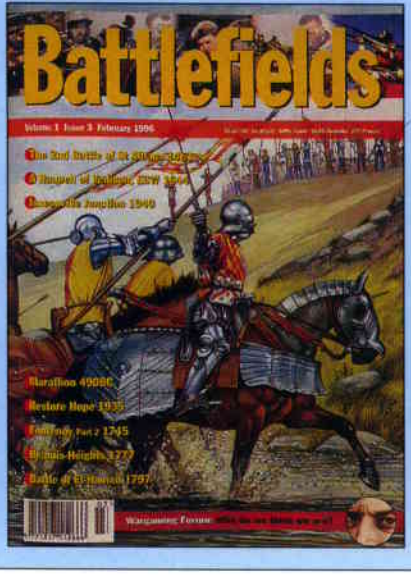
Battleground : Shiloh : jeu en anglais sur CD-Rom PC. Nécessite un 486 DX2/66 et Windows 3.1 ou 95.

Le programme des *Battleground* : les prochains jeux de la série *Battleground* seront consacrés à la bataille d'**Antietam** tout d'abord, puis aux guerres israélo-arabes, avec un jeu intitulé ***Sinai*** qui couvrira les guerres de 1956, 1967 et 1973. *Sinai* devrait d'ailleurs inclure, pour la première fois dans cette série, un éditeur de scénarios. Par ailleurs, Talonsoft annonce la parution de ***Age of Sail***, un jeu de combat naval sur la période 1775-1820, en temps réel. La parution est prévue pour novembre et, jusqu'à maintenant, cet éditeur n'a jamais été en retard. On peut s'attendre à quelque chose de très beau, la suite au prochain numéro... Enfin, ***La bataille de Waterloo***, adaptation en français du troisième jeu de la série des *Battleground*, est disponible dans tous les magasins de jeux informatiques. A première vue, le prochain jeu adapté en français devrait être *Shiloh*. ❐

REVUE DE PRESSE

● BATTLEFIELDS

Enfin du nouveau dans la presse anglaise de jeu d'histoire ! ***Battlefields***, éditée par Partizan Press, est une revue d'histoire militaire qui décrit, de grandes batailles, mais adaptées pour le jeu d'histoire. Chaque article se présente comme un scénario, avec historique complet, cartes et ordres de bataille. Il n'y a pas de référence à des règles précises mais les informations sont données de manière brute pour être facilement adaptées. Par contre, la revue ne comprend aucun autre type d'articles : pas de présentations de nouveautés ou de règles par exemple.



Même s'il est en noir et blanc, *Battlefields* est très bien présenté, avec des infographies et beaucoup d'illustrations. Une grande partie des batailles traitées portent sur l'histoire militaire anglaise, mais on trouve suffisamment de diversité pour satisfaire tous les lecteurs. En tout cas, voilà un nouveau venu de qualité, plaisant et passionnant.

Battlefields : Partizan Press, 816-818 London Road, Leigh-on-Sea, Essex SS9 3NH. Tél./Fax : 1702 73986. £15 l'abonnement (cinq numéros).

● THE CANADIAN WARGAMERS

Le numéro 45 du Canadian Wargamers présente des aides de jeu et errata pour les jeux suivants : *Glory* (GMT), *Champion Hill* (The Gamers, avec feuille d'ordre), *Napoleon at Leipzig* (Calsh of Arms, feuilles de pertes), *Eurofront* (feuilles de production) et un scénario pour *Eagles*.

● COMMAND

Malgré une couverture présentant Robert the Bruce en combat singulier à la bataille de Bannockburn, le dossier de ce numéro est consacré à la Première guerre mondiale au Proche-Orient, avec un jeu en encart correspondant. La bataille de Bannockburn, (23 juin 1314), qui voit l'Ecosse obtenir son indépendance, fait néanmoins l'objet d'un long article (où, par ailleurs, l'auteur détaille les erreurs historiques — intentionnelles ou non — du film *Braveheart*).

Le jeu en encart couvre la guerre contre les Turcs au Proche-Orient, de 1914 à 1918. Les opérations se déroulent sur trois mini-cartes représentant la Palestine, la Mésopotamie et le front du Caucase. Les mécanismes sont excessivement classiques, avec tirage de jetons pour représenter les événements spéciaux, comme le rôle de Lawrence d'Arabie (qui, à juste titre, est très mineur d'un point de vue stratégique).

Théophile Monnier

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

COMME pour faire mentir notre analyse du dernier numéro, le marché des nouveautés se réveille... l'année 1996 devrait mieux finir qu'elle n'a commencé.

Par Théophile MONNIER

DECISION GAMES

Krieg

Sans tambours ni trompettes, Decision Games vient de publier un jeu amené à devenir peut-être un grand classique. ***Krieg*** est une simulation grand-stratégique de la Seconde guerre mondiale en Europe. Chaque pion représente un corps d'armées ou une armée et un hexagone représente près de 100 km. Le jeu est prévu pour trois joueurs, un joueur contrôlant l'Axe, un autre les Alliés occidentaux et le dernier les Soviétiques (les deux joueurs alliés doivent vaincre ensembles, il n'y a pas de victoire séparée).

L'intérêt principal de *Krieg* est de proposer une règle d'options politiques très ingénieuse, basée sur l'emploi de cartes à jouer. Le jeu comprend ainsi 36 cartes par joueur, réparties entre cartes de guerre limitée et cartes de guerre totale. Certaines cartes sont classiques, comme Mobilisation ou Production de guerre, la plupart sont des événements politiques qui autorisent certaines actions (Incident frontalier avec la Finlande, Ultimatum, Overlord, Offre de paix, etc.) et, enfin, certaines sont plus originales (Paix séparée, Conférence tripartite, Ultra, Offensive du Führer, Coup d'Etat, etc.). De manière générale, l'effet des cartes est d'amener des unités en renfort, de contrôler des unités neutres et d'obtenir la reddition d'Etats sous certaines conditions. Enfin, de nombreuses cartes présentent des résultats diplomatiques ou des entrées de renforts aléatoires, le dé étant modifié selon la situation politique globale. Par ailleurs, en plus de leur événement propre, des cartes permettent d'attaquer deux fois par tour (effet « Blitzkrieg »).

Au départ de la partie, les joueurs ne disposent que d'une main rassemblant les cartes de guerre limitée mais, sous certaines conditions selon les camps, ils peuvent également avoir accès aux cartes de guerre totale, plus puissantes. Lors d'une phase administrative spécifique (environ tous les deux ou trois tours), un joueur choisit en secret une carte d'option pour la prochaine phase administrative et révèle et joue la carte choisie à la phase précédente. Chaque joueur est donc obligé de faire le choix de sa carte plusieurs tours avant l'effet de celle-ci (et il est ensuite obligé de la jouer le moment venu). De quoi engendrer de sérieuses cogitations...

Ce principe de cartes à jouer s'accompagne bien sûr de nombreuses règles colatérales souvent complexes (intervention d'Etats neutres, création du gouvernement de Vichy, date d'entrée des renforts). Par rapport à ce très riche environnement diplomatique, les règles d'opérations sont beaucoup plus simples et très classiques : mouvement-combat, zone de contrôle, table de combat simpliste, etc. Bien évidemment, les opérations militaires sont déterminantes mais, à cette échelle, cet aspect du jeu se gère facilement.

Par rapport aux grands classiques sur la Seconde Guerre mondiale que sont *Advanced Third Reich* et *World in Flames*, *Krieg* présente un ordre de bataille moins détaillé et ne comprend aucune règle de production d'unités. Il propose par contre des parties plus variées, avec une forte part d'incertitude grâce aux cartes. Le seul gros défaut du jeu tient dans les erratas nécessaires — ils sont heureusement présents dans la boîte — car de nombreux pions, tableaux ou règles présentent des erreurs. Les règles, souvent complexes, n'y gagnent pas en clarté ! Malgré cela, voici un jeu très originale, qui passionnera tous les adeptes de grande stratégie.

Krieg : jeu en anglais assez complexe comprenant deux cartes et 420 pions. Pour deux ou trois joueurs, jeu en solitaire impossible.

TANK COMMANDER

Après plus de six mois d'attente, Moments of History fait enfin paraître son jeu de cartes sur la Seconde guerre mondiale. ***Tank Commander*** permet de recréer des combats tactiques, en mettant l'action sur les duels de chars. Le premier abord est plutôt décevant : les cartes ne sont pas très réussies et beaucoup sont mêmes, disons-le franchement, très laides ! Le système lui-même est sans grande surprise. Les joueurs composent un terrain d'opérations avec douze zones, leur main constituant la réserve; le tour de jeu est très court, avec un nombre limité d'actions possibles et les joueurs alternent les tours rapidement. Tirs et mêlées sont résolus avec 1d10 (ou à l'aide des chiffres aléatoires indiqués sur les cartes), avec un jet de dé pour toucher et un facteur de pénétration pour détruire.

A la différence de *The Last Crusade*, *Tank Commander* comprend une très faible variétés de cartes d'événements; on trouve tout juste quelques cartes de tirs de flanc, d'artillerie ou des mines. De même, les cartes de terrains sont très rares, au plus deux ou trois par paquets, ce qui limite les possibilités de composer le terrain de jeu. Un système d'achat d'unités permet de composer facilement des scénarios mais il manque un bon système de composition de paquets et d'équilibrage du jeu, comme le remarquable système des couleurs de *Magic* ou le principe de ravitaillement de *The Last Crusade*. Que ce soit dans le graphisme ou les mécanismes, *Tank Commander* manque ainsi de souffle et risque de ne pas laisser de traces mémorables sur le marché des cartes, très concurrentiel et qui commence à montrer ses limites. ❐

CLASH OF ARMS

Iéna !

Magnifique victoire française, la bataille de Iéna (14 octobre 1806), ou plus exactement la campagne de la bataille d'Iéna (du 9 au 16 octobre) fait ici l'objet d'une simulation réalisée par Ed Wimble, à l'échelle de la division.

Reprenant le système de *L'Armée du Nord*, ***Iéna !*** est conçu pour trois joueurs, l'un conduisant l'armée française, les deux autres se partageant l'armée prussienne. Ce partage des tâches est essentiel car les deux joueurs prussiens n'ont le droit de communiquer que par notes écrites, et seulement en début de chaque tour (par contre, si les pions qui les représentent se trouvent ensemble dans le même hex., les joueurs peuvent se parler librement). Cette règle simple ne manque pas de piquant, surtout en jouant pions retournés pour cacher leur valeur. A deux joueurs, une partie de l'armée prussienne doit réus-

sir des jets d'initiative pour agir.

Pour le reste, le système de jeu de *Iéna !* est simple et classique : mouvement-combat, zone d'influence pour la cavalerie (correspondant à des zones de contrôle), tirs d'artillerie, rapport de force et modificateur de moral, points de perte et règles de commandement (à l'avantage du Français bien sûr). Bref, un jeu relativement facile d'accès (une douzaine de page de règles claires) qui permet de simuler une campagne plutôt équilibrée.

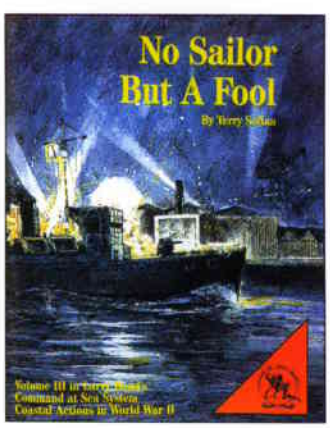
Enfin, la présentation est de bonne qualité, avec les habituels pions Clash of Arms et plusieurs aides de jeu; seule la carte est moins réussie que d'habitude. L'ensemble est soutenu par un excellent historique, des notes de conception et des conseils de jeu. Par contre, si Ed Wimble continue à utiliser de nombreux termes français, ce qui est flatteur et crée une ambiance pittoresque, il parvient, comme toujours, à faire une faute de français par mot... Les dictionnaires franco-anglais doivent pourtant bien exister outre-Atlantique !

Iéna ! : jeu en anglais de complexité modéré, comprenant environ 240 pions et trois cartes. Jeu en solitaire difficile.

No Sailor but a Fool

Troisième extension pour le système de combat naval *Command at Sea*, ***No Sailor but a Fool*** traite des opérations côtières pendant la Seconde guerre mondiale. Rappelons tout d'abord que *Command at Sea* est un système prévu pour le jeu avec figurines mais qui peut être pratiqué avec les pions livrés dans chaque extension.

Ce livret comprend donc des règles sur l'artillerie côtière et les bombardements navals, et toute une série de scénarios de débarquement, comme l'invasion d'Oslo, un scénario hypothétique sur l'opération Seelöwe (invasion de la Grande-Bretagne) ou l'invasion de Tarawa, avec de nombreuses précisions historiques. Enfin, le livret comprend également les caractéristiques de plusieurs bâtiments et appareils embarqués. Deux planches de pions, très bien réalisées, présentent ces unités ainsi que des barges de débarquement et l'artillerie côtière. Dernière remarque, le titre de cette extension se rapporte à une citation de Nelson : « *No sailor but a fool fights a fortress* » (seul un fou et non un marin attaque une forteresse)...



No Sailor but a Fool : extension pour *Command at Sea*. Comprend 70 pions, nécessite les règles de base.

DÉLIRES

Arsouf 1191

Reprenant le système de *Bouvines*, ***Arsouf 1191*** traite de la bataille livrée entre l'armée de Richard Cœur de Lion et celle de Saladin, en Palestine. Les règles, en dix pages très claires, sont tout à fait accessibles aux débutants. Le tour de jeu comprend un tir défensif pendant la phase de mouvement adverse, suivi d'une phase de combat. Les chefs apportent un bonus au combat et au ralliement pour les unités de leur corps; les combats sont résolus sur un table de rapport de force qui prend en compte un modificateur selon le type d'arme. Enfin, les unités peuvent tester leur moral et dérouter suite à des résultats de combat.

Pions et cartes sont d'un graphisme simple mais plaisant. Avec un format similaire à ceux des jeux de *Vae Victis* (les pions en carton en plus tout de même), *Arsouf 1191* offre une excellente introduction au jeu d'histoire, les deux armées, bien alignées, se faisant face sur un terrain dégagé.

Arsouf 1191 : jeu en français très simple, comprenant une carte et 172 pions. Jeu en solitaire possible.

THE GAMERS

Hube's Pocket

Quatrième jeu de la série opérationnelle de The Gamers, ***Hube's Pocket*** traite des ultimes combats

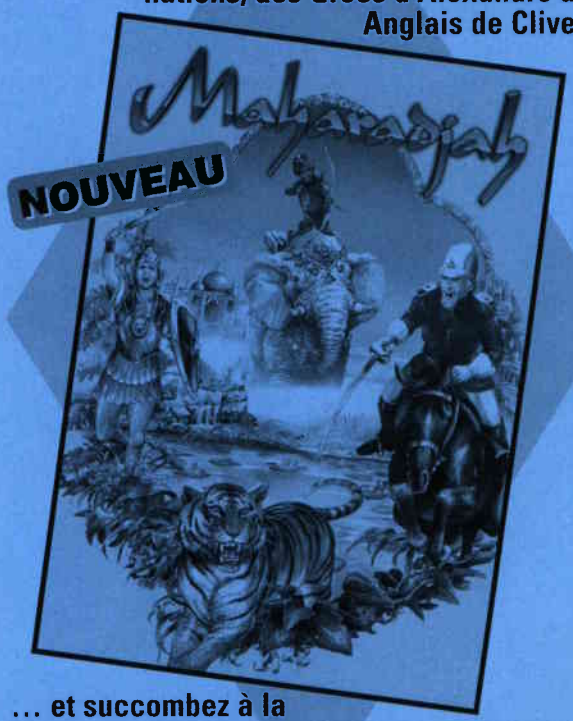
DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

SUR LES TRACES D'ALEXANDRE...

3000 ans d'histoire indienne en 16 tours de jeu

Devenez Maharadjah en contrôlant plusieurs nations, des Grecs d'Alexandre aux Anglais de Clive...



... et succombez à la fascination de l'Inde grâce aux nombreuses notes historiques magnifiquement illustrées !

Ce jeu d'Avalon Hill utilise le même système de règles que BRITANNIA, simple et efficace...
De 3 à 5 joueurs • Durée d'une partie : 2 heures et plus

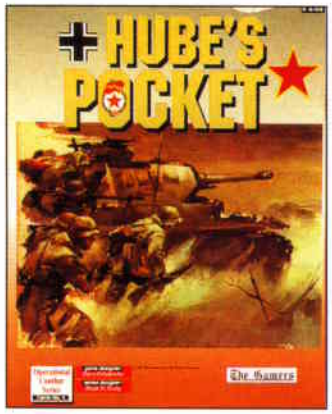
Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/
Victor Hugo



pour la libération de l'Ukraine par l'armée rouge, pendant l'hiver 1944. Le jeu comprend ainsi cinq scénarios sur les grandes batailles d'encerclement de Kirovograd, Korsun et la « poche mobile » de la 1. Panzer-Armee (commandée par le général Hube, d'où le titre).

Avec deux grandes cartes (au graphisme sobre et correct) et plus de 1 400 pions (symboles Otan), ce jeu est un assez gros morceau (les pions représentent des unités allant du bataillon à la division). Surtout, comme les jeux précédents de la série, *Hube's Pocket* propose des règles parmi les plus complexes et les plus détaillées pour simuler les opérations à cette échelle. Les joueurs doivent en effet gérer toute la logistique de leur armée.

Chaque tour, un joueur reçoit des points de ravitaillement qu'il doit ensuite faire parvenir à ses unités de combat, par les moyens de transport habituels (dont le ravitaillement aérien éventuellement), et, bien souvent (sinon ce ne serait pas drôle), en déplaçant sur la carte les unités effectuant cette mission. De plus, cette règle de ravitaillement inclut également des contraintes de chaînes de commandement et différencie ravitaillement classique et ravitaillement en essence.

Malgré les problèmes de gestion qu'impose la règle, il faut remarquer qu'elle évite toute écriture, les points de ravitaillement étant gérés par des pions; le joueur ne se retrouve pas dans le rôle d'un comptable. De plus, les aspects plus opérationnels du jeu (mouvement, combat, activité aérienne, etc.) font également l'objet de règles très détaillées et le tour de jeu inclut phase de réaction et phase d'exploitation. *VaeVictis* présentera prochainement une analyse complète sur cette série, passionnante mais réservée aux joueurs très expérimentés.

Hube's Pocket : jeu en anglais très complexe comprenant deux cartes et 1 420 pions. Jeu en solitaire possible.

AVALON HILL

ASL Annual 96

Le dernier ***ASL Annual*** marque un changement profond de ligne rédactionnelle, dû au renouvellement de l'équipe en charge d'*ASL* chez Avolon Hill (voir également notre encadré ci-contre). En effet, alors que Gary Fortenberry est maintenant monsieur *ASL* chez Avalon, Multi Man Publishing, petite équipe responsable du fanzine *Backblast* aux Etats-Unis, s'est vue confier la charge de l'*Annual*.

Le résultat est que ce numéro n'aborde que des aspects « techniques » du jeu (commentaires de règles et tactiques) sans aucun aspect historique. Les excellents articles de présentation d'unités ou de tactiques réelles ont donc disparu, ce qui, à notre avis, est une perte regrettable. Si ce choix pourra satisfaire les « puristes », les passionnés de l'histoire de la Seconde guerre mondiale devront se contenter des scénarios. Pourtant, une grande partie des vocations pour *ASL* s'est forgée sur ces aspects historiques et le désir de simuler l'action de quelques unités prestigieuses. L'abus de technicité dans un jeu déjà complexe ne risque-t-il pas de tuer la flamme ?

Concernant les scénarios, ce numéro propose une assez grande diversité (14 scénarios au total, dont une réédition de *Crescendo of Doom*) : Finlandais, Japonais contre Chinois, planeurs et même un mini-scénario sur Madagascar (Anglais contre troupes vichystes). Mais avec 64 pages pour 150 F (dont pas mal de remplissage), ce numéro est peu enthousiasmant, voire décevant.

Enfin, indice alarmant d'un changement d'état d'esprit, on découvre dans cet *Annual* une liste assez importante d'errata sur *Kampfgruppe Pieper II*, dont quelques graves erreurs sur les pions... Avec n'importe quel autre jeu, l'affaire serait anodine mais avec *ASL*, ce genre de chose a longtemps été inimaginable... Bob (MacNamara), pourquoi es-tu parti ?

Stonewall's Last Battle

Cinquième et dernier jeu de la série *Great Campaigns of the American Civil War*, ***Stonewall's Last Battle*** couvre la campagne de Chancellorsville, en avril-mai 1863. Une nouvelle fois avec Avalon Hill, la qualité de la présentation, aussi bien celle des règles que des composants, éclipse tous les autres produits disponibles sur le marché. Pour tous les détails sur cette série, voir notre article page 52. ❐

MOMENTS IN HISTORY

Fields of Glory

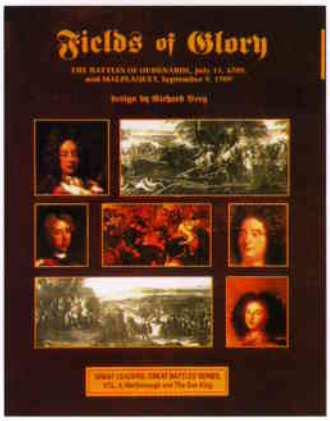
Deux ans après *A Famous Victory* (voir *VaeVictis* n° 7), Moment in History et Richard Berg nous offrent enfin deux nouvelles batailles de l'affrontement entre Malborough et les maréchaux de Louis XIV, pendant la guerre de Succession d'Espagne (1701-1713).

Le système de jeu de ***Fields of Glory*** est rigoureusement le même que celui, fort apprécié, de son prédécesseur. Les règles ont simplement été débarrassées des errata du premier volume, peaufinées ou simplifiées sur quelques points de détail, mais aussi illustrées de nouveaux exemples détaillées, très utiles pour les joueurs débutants. Les améliorations sont ailleurs. Tout d'abord, les batailles proposées, Oudenarde (11 juillet 1708, victoire de Malborough) et Malplaquet (9 septembre 1709, sanglant match nul marquant le tournant de la guerre) sont beaucoup plus ouvertes et équilibrées que celles de *A Famous Victory*.

Les Français y ont leurs chances, à condition de résoudre leurs problèmes de commandement dans la première (un *Et si... ?* propose d'ailleurs une règle pour le faire) ou de saisir leur chance offensive, au bon moment, dans la seconde. Elles permettent d'apprécier le considérable effort de redressement militaire de la France après les désastres des débuts de la guerre de Succession d'Espagne et de découvrir la valeur méconnue des maréchaux Vendôme ou Villars.

Ensuite, le matériel fourni a été considérablement bonifié : les cartes sont désormais signées Rick Barber, le dessinateur attitré et talentueux de Clash of Arms, les pions sont agrémentés de silhouettes de couleurs, historiquement satisfaisantes, ou du portrait d'époque du chef qu'ils représentent. A croire que Moment in History a tenu absolument à corriger les seuls défauts que *VaeVictis* avait signalé à propos du volume 1...

Au final, *Fields of Glory* est un jeu relativement complexe, même si la fourniture du déploiement initial



historique des armées (absents dans le vol. 1) facilite la tâche des joueurs et permet de gagner un temps précieux. Mais la qualité de simulation est quasi parfaite et le thème, très peu traité, passionnant. Il est donc très difficile d'y résister !

Frédéric BEY

Fields of Glory : jeu en anglais de complexité raisonnable, comprenant deux cartes et 840 pions ou marqueurs. Jeu en solitaire possible (grâce au système d'activation aléatoire des généraux).

Des extensions pour *ASL*

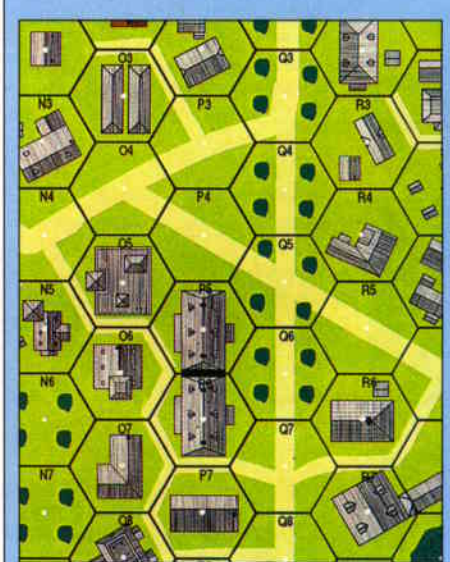
La créativité, l'enthousiasme et le dynamisme des fanatiques d'*ASL*, le jeu tactique sur la Seconde guerre mondiale, sont les indices les plus révélateurs du succès mondial de ce jeu. Malgré la disparition de *Tactiques* en France (mais des rumeurs circulent sur une possible remise en activité par une nouvelle équipe), les extensions se multiplient !

Critical Hit, une petite société qui édite un fanzine du même nom, fait preuve en effet d'une énergie débordante et a sorti, depuis quelques mois, une série d'extensions de très bonne qualité, disponible depuis peu en France :

– **Jatkosota** : sur le thème de la guerre de Continuation finlandaise (engagement de la Finlande aux côtés de l'Allemagne pour reconquérir ses frontières historiques), ce module comprend huit scénarios de très bonne qualité (trois situés en 1941, cinq en 1944), de nouveaux pions présentant des véhicules finlandais (essentiellement de prise) à monter et un livret de commentaires historiques.

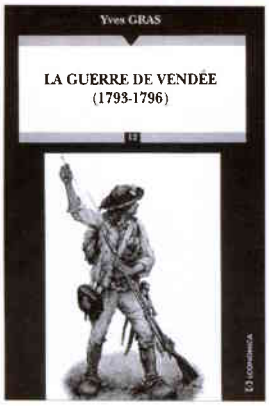
– **Cemetery Hill** : cette campagne, basée sur le système *Platoon Leader* (avec achat d'unités), couvre l'assaut allemand sur le village de Galatas et la colline attenante pendant l'invasion aéroportée de la Crète, en 1941. Plusieurs magnifiques *overlays* sont proposés pour représenter le village et ses abords.

– **s.-SS-Panzer-Abteilung 102** : tout à fait passionnante, cette mini-campagne (sous forme d'une suite de scénarios avec renforts et option d'achats) couvre l'engagement du bataillon indépendant de Tiger du second corps blindé SS en Normandie. Cette unité livrera de terribles combats contre les Britanniques à la côte 112, à l'ouest de Caen, pendant le mois de juillet 1944. Un *overlay* de la colline 112 est inclus.



– **Leatherneck** : la plus récente des mini-campagnes proposées par *Critical Hit* propose une sélection de 13 scénarios sur le Marine Corps, avec des engagements allant de Guadalcanal (1942) à Okinawa (1945). Attention, les commando-suicides surgissent de partout ! ❐

CAMPAGNES ET STRATEGIE

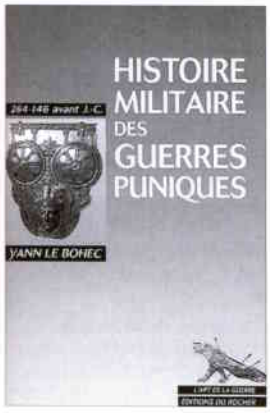


La guerre de Vendée (1793-1796), par Yves Gras.
Texte et cartes, 180 pages.
En français.
Réf. **88351. 149 F franco.**

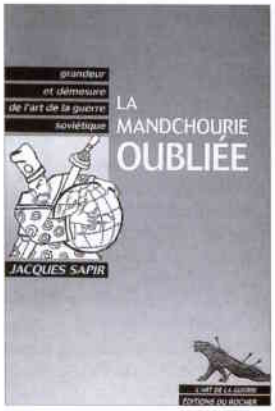
Contre-guérilla en Espagne (1808-1814), par J.-L. Reynaud.
Texte et cartes, 211 pages.
En français.
Réf. **88360. 149 F franco.**

La campagne du Mexique (1862-1867), par Jean Avenel.
Texte et cartes, 194 pages.
En français.
Réf. **88369. 149 F franco.**

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



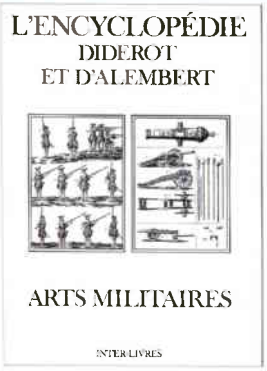
Histoire militaire des guerres puniques, par Yann Le Bohec.
Texte et illustrations, 344 pages.
Réf. **77279. 190 F franco.**



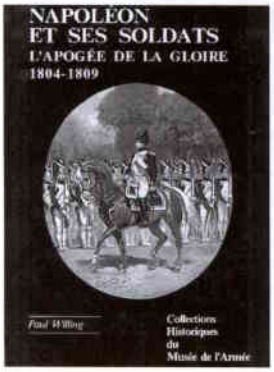
La Mandchourie oubliée, par Jacques Sapir.
Texte et illustrations, 290 pages.
Réf. **77291. 160 F franco.**

Le bombardement stratégique, par Patrick Facon.
Texte et illustrations, 357 pages.
Réf. **77280. 190 F franco.**

L'ARMEE FRANÇAISE



L'Encyclopédie Diderot et d'Alembert : arts militaires
Des exercices à l'évolution de l'infanterie, des fortifications aux machines de guerre, en 37 planches.
Réf. **33019. 75 F franco.**
QUANTITE LIMITEE !



Napoléon et ses soldats (1804-1809), par Paul Willing.
L'Empereur, ses armées et ses campagnes; de Boulogne à l'Espagne, en 128 pages richement illustrées.
Réf. **45006. 289 F franco.**

L'armée de Napoléon III (1852-1870), par Paul Willing.
L'Empereur, ses armées et ses campagnes; de la Russie à l'Extrême-Orient, en 128 pages richement illustrées.
Réf. **45002. 289 F franco.**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

d&C LIBRAIRIE

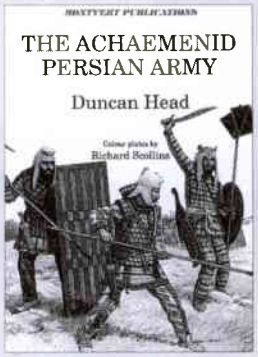
19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax : 01.40.21.97.55

COLLECTION MONTVERT PUBLICATIONS

Des sujets inédits.
Un texte clair et précis.
Les meilleurs auteurs et illustrateurs au service de l'histoire ancienne.
Texte en anglais.

100 F franco le volume !

450 F les 5 volumes !



The Ptolemaic Army, par Nick Sekunda.
84 pages, 10 planches couleurs d'Angus McBride et 135 illustrations.
Réf. **38806.**

The Achaemenid Persian Army, par D. Head.
72 pages, 8 planches couleurs de R. Scollins et 80 illustrations.
Réf. **38800.**

Sassanian Armies, par David Nicolle.
72 pages, 8 planches couleurs d'Angus McBride et 100 illustrations.
Réf. **38807.**

The Army of Tang China, par K.-H. Ranitzsch.
88 pages, 8 planches couleurs d'Angus McBride et 100 illustrations.
Réf. **38803.**

Justianian's Wars, par Roy Boss.
72 pages, 8 planches couleurs de R. Chapman et P. Garriock et 80 illustrations.
Réf. **38801.**

Warriors of Eurasia, par Mikhael V. Gorelik.
48 pages, 21 planches couleurs par M. Gorelik.
Réf. **38804.**

VV 11

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de **Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS**

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❒ Mandat **Total :**

❒ Chèque bancaire

❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... **Ville** .....

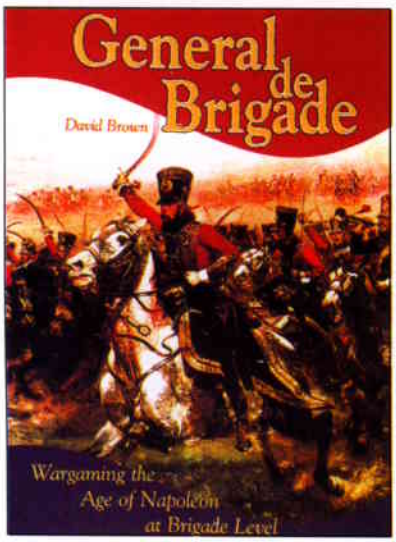
Tél. : .....

NOUVEAU !

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

DEVANT la profusion de nouvelles règles pour le jeu avec figurines, nous ouvrons ici une nouvelle rubrique, rédigée par l'un de nos spécialistes reconnus.

Par Jean-Philippe IMBACH



Général de brigade

Comme son nom ne le laisse pas présager, ***Général de Brigade*** est une règle... en anglais, pour recréer les combats à l'échelle... de la division inter-armes. Chaque joueur incarne un Claparède, un Saint-Hilaire ou un Gudin, prêt à se couvrir de gloire à la tête d'une division de l'Empereur.

La première impression générale est extrêmement positive. La présentation est d'une grande qualité, aérée, sur papier glacé, et n'a rien à envier aux meilleurs produits américains. Les mécanismes de jeu sont on ne peut plus classiques et une « vieille moustache » du jeu d'histoire n'aura aucune peine à appréhender les principes de base en jetant un simple coup d'œil sur la quinzaine de tableaux présents dans le résumé (un format A3 recto-verso).

Les ordres sont donnés à la brigade. Tirs, mêlées et tests de moral se résolvent à l'aide de 2d6 sur lesquels les joueurs appliquent une série de facteurs en fonction de la situation tactique. Bref, rien de bien révolutionnaire. Mais cela fait justement le charme de cette règle tactique, qui nécessite un effort d'assimilation tout à fait raisonnable.

Ce soucis de simplicité a néanmoins un inconvénient. La qualité des troupes est réduite à quatre niveaux seulement (garde, élite, ligne et conscrit), trop peu pour rendre toutes les nuances de l'épopée impériale. Par ailleurs, l'échelle de jeu est malheureusement le 1/20, une échelle qui n'est quasiment plus pratiquée dans l'Hexagone. Il faut en effet une sacrée dose de courage pour jouer avec une figurine pour vingt hommes réels, car le moindre bataillon est représenté sur la table par une trentaine de figurines, et ne parlons pas des autrichiens qui peuvent monter à 60...

En fait, *Général de Brigade* répondra à votre attente si vous recherchez des mécanismes de jeu simples et éprouvés, un effet visuel plaisant, avec de « gros » bataillons sur la table, et si vous disposez aussi de moyens pécuniers et — denrée plus rare — de temps pour peindre toutes vos figurines 15 mm (il vous faudra adapter les distances de mouvement et de tir pour jouer en 5 ou 25 mm).

Général de Brigade : règle avec figurines pour reconstituer les combats divisionnaires sous l'Empire. En anglais.

Legacy of Glory

Legacy of Glory, présentée en détail dans le n° 6 de *VaeVictis*, est l'anti-thèse de *Général de Brigade*. Les échelles de jeu de *Legacy* sont en effet résolument stratégiques, ses mécanismes très innovants, ses caractéristiques nationales très poussées... mais sa présentation n'est pas du tout didactique, quelquefois même anarchique, bien loin des standards du marché américain.

La sortie d'un supplément vient combler quelque peu ces défauts de jeunesse. La première partie regroupe une quinzaine de pages de commentaires et clarifications sur les règles. La seconde est constituée d'une quarantaine de pages qui regroupent, de façon claire et structurée, les principaux tableaux contenus dans le livret de base. Ce « résumé » rassemble aussi toutes les modifications apportées à la règle initiale. Certains mécanismes sont en effet profondément revus, toujours avec l'idée d'améliorer la jouabilité et le réalisme. Citons, entre autres, l'activation des ordres, le combat de tirailleurs, les effets de la fumée sur le champ de bataille, etc. Le résultat est spectaculaire et la rapidité de jeu est encore améliorée. En fait *Legacy of Glory* est l'une des rares règles stratégiques où le temps de jeu est plus court que la durée réelle d'une bataille.

La dernière section est un guide d'une dizaine de pages pour découvrir le monde hermétique de *Legacy*. Le débutant y apprend, pas à pas, par l'exemple, en manœuvrant une division, à se servir des différents tableaux du résumé précédent. Une bien bonne idée quand on sait la difficulté à assimiler rapidement tous les concepts novateurs de la règle.

La sortie d'un nouveau tirage, intégrant en un seul volume toutes ces modifications et, pourquoi pas, des règles de campagne, est prévue. En attendant, le succès de *Legacy* ne se dément pas et ses adeptes sont de plus en plus nombreux, que ce soit en 5, 15 ou 25 mm... à tel point que plusieurs traductions sont en cours dans l'Hexagone.

Supplément à ***Legacy of Glory*** : disponible avec la règle de base, pour reconstituer avec des figurines les batailles de l'Empereur. En anglais. (Prix indicatif : 150 F).

Principles of War

Principles of War couvre le XIX^e^ siècle, de Waterloo à la veille de la Première Guerre Mondiale. Cette règle, d'origine anglaise, est donc prévue pour simuler non seulement la guerre de Crimée, la guerre de Sécession ou celle de 1870, mais aussi tous les conflits coloniaux de la seconde moitié du XIX^e^, de la conquête de l'Inde ou de l'Algérie à la révolte des Boers ou des Boxers, en passant par les durs combats contre les Zoulous ou les Pavillons Noirs. Bref, vous pouvez partir à la conquête du Monde ![1]

Le sujet est vaste, l'armement et les troupes très disparates d'une contrée à l'autre. La règle reflète bien ces différences avec une classification adaptée aux unités coloniales ou autochtones. L'armement est pléthorique, de la sagaie ou du fusil de contrebande à la mitrailleuse Maxim, en passant par tous les fusils « modernes ».

Chaque bataillon d'infanterie ou régiment de cavalerie est représenté par une base dont le front est de 9 cm. Le nombre de figurine sur cette base n'a pas d'influence sur les mécanismes de jeu. La règle préconise tout de même de représenter, par exemple, l'infanterie régulière par trois plaquettes de trois ou quatre figurines pour le 15 mm.

Dans ce cas, comment fonctionne le système ? Chaque unité possède des « points de force » sensés figurer tout à la fois le nombre de combattants et leur qualité. Ainsi, un bataillon de Sa Très Gracieuse Majesté avec une valeur de 13 peut représenter soit un nombre réduit de combattants aguerris, soit une pléthore de conscrits. Les valeurs de combat ou les tests de moral sont ensuite directement calculés à partir de cette valeur.

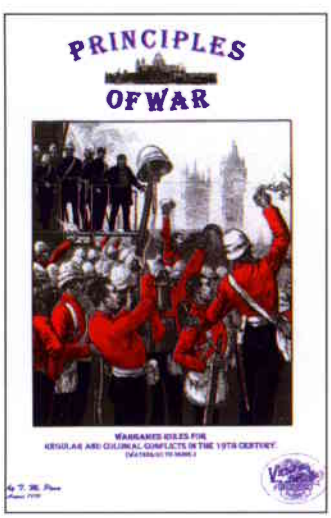
Le résultat est mitigé. D'une part, quoiqu'on en dise, une poignée de survivants n'occupe pas la même place qu'un bataillon en début de campagne. Dans *Principles of War*, c'est le cas. Le mélange des genres — la confusion entre l'expérience et la masse — n'est pas des plus heureux. Comme aucune indication n'est donnée sur ces points de force, il devient difficile d'adapter un ordre de bataille réel à son équivalent sur la table de jeu.

D'autre part, ces points de force sont inconnus du joueur jusqu'au moment où il doit les utiliser pour la première fois. Une bonne idée en soit, puisqu'un général ne sait pas exactement comment vont se comporter ses unités au feu. Paradoxalement, il devient intéressant de se faire tirer dessus... pour tester son moral et connaître, enfin, la valeur d'une unité. Dans ce cas, le facteur aléatoire est alors beaucoup trop important : un bataillon d'infanterie de ligne « classique » peut ainsi recevoir de 7 à 16 points de force (ie, 6 + 1D10), soit 35 % à 80 % de chance de réussir un test de moral... Même un piètre général connaît, approximativement certes, la qualité de ses troupes avant le début de la bataille, et il n'enverra sûrement pas un bataillon réduit occuper une position stratégique.

Les mécanismes de *Principles of War* sont originaux et rapides, mais produisent indirectement sur la table de jeu des anomalies. En particulier, l'absence totale d'échelle de réduction des troupes surprendra les joueurs habitués à constituer des armées à partir d'ordres de batailles à l'homme près. Si cet aspect du jeu d'histoire n'est pas votre priorité, alors choisissez *Principles of War*, elle vous donnera satisfaction.

Principles of War : règle avec figurines pour reconstituer les combats du XIX^e^ siècle. En anglais. (Prix indicatif : 95 F).

Remerciements à Marc Billémaz et J.-C. Prudhon.



1. Coïncidence, il s'agit exactement du même thème que *Age of Rifles*, jeu informatique présenté page 16.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

NOUVEAU !

Ci-dessus.

Adversaires historiques des grandes civilisations de la Haute antiquité, ces guerriers des peuples de la mer sont réalisés ici avec un grand souci de détails historiques. Venant probablement d'Anatolie, les peuples de la mer, en réalité des tribus d'origine très diverse réunies en confédération, sont en activité du XIII[e] au XI[e] av. J.-C. Ils formeront, entres autres, le peuple des Philistins, en Palestine. Les quarante références différentes de la gamme permettent la réalisation de l'armée la plus complète et la plus diversifiée que l'on puisse rêver !

Ci-dessus.

Comme il devient nécessaire et même obligatoire de faire figurer la partie civile d'une armée sur les tables de jeu, Wargames Foundry a créé cette magnifique série illustrant la population des contrées orientales aux temps bibliques. Le « policier » nubien avec son « auxiliaire » babouin sont directement tirés de la littérature contemporaine mais correspondent à une réalité bien établie. Couché, Rex !

Peinture par Michel Gauthey

Ci-dessus.

Magnifique poème guerrier, œuvre essentielle de notre culture, l'Illiade chante, depuis 3 000 ans, les exploits des héros de la guerre de Troie... Ce Troyen n'est peut-être qu'un des suivants d'Hector ou de Paris, fiers fils de Priam, mais en tout cas, c'est une superbe figurine. Equipé d'une armure dendritique en bronze du plus bel effet et d'un bouclier en tour, cet *equeta* (ou suivant) s'intégrera dans les collections d'amateurs recherchant des sujets rares et originaux, comme sur les tables de jeux.

La gamme est plus que complète, comprenant les héros de la guerre (et même Hélène de Troie, cause de la guerre — d'un point de vue littéraire en tout cas), tous les types de troupes (y compris de superbes chars) et des vaisseaux de guerre avec leurs équipages, des plus impressionnants. Malheureusement, à l'heure actuelle, Redoubt n'est pas distribuée en France et elle est uniquement disponible par correspondance auprès du fabriquant.

Redoubt : 49, Channel View Road, Eastbourne, East Sussex, BN22 7LN, Grande-Bretagne. Tél. : 1323 732801.

Peinture par Philippe Allard

Ci-contre.

Ces légionnaires de la période républicaine correspondent au premier type de troupes vraiment uniformisées, tant sur le plan de la tenue que sur celui de la manœuvre, de la grande saga romaine. Parfaites sous le commandement de Camille, ces figurines comportent suffisamment de variantes pour faire le bonheur de tous les joueurs.

Peinture par Christophe Caillaud

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières

Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

BOITES CŒUR D'ARMEE – 300 F franco France et Europe

Boite 143 : Scythes – 88 cavaliers, 48 piétons, 1 bagage
Boite 278 a : Romain bas Empire Ouest – 40 cavaliers, 128 piétons, 1 bagage
Boite 278 b : Romain bas Empire Est – 40 cavaliers, 128 piétons, 1 bagage
Boite 329 : Byzantins thématiques – 62 cavaliers, 100 piétons
Boite 344 : Mongols – 104 cavaliers, 1 bagage
Boite 364 : Byzantins niquéphoriens – 71 cavaliers, 81 piétons
Boite 407 : Première Croisade – 51 cavaliers, 112 piétons, pélerins
Boite 417 : Troisième Croisade – 70 cavaliers, 92 piétons
Boite 475 : Timourides – 82 cavaliers, 12 piétons, 2 éléphants, 1 bagage

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

Ci-dessus.

Continuant sur sa lancée, Essex propose la suite de sa gamme sur les médiévaux est-européens. Certaines figurines sont, grâce à cette série, pour la première fois disponibles sur le marché. Les chevaliers en armures, dotés de leurs boucliers caractéristiques, sont peut-être les figurines les moins originales bien que de très belle facture, tant ils sont proches de leurs homologues occidentaux. Mais que dire de la profusion de cavalerie légère, qui permet non seulement de faire de superbes Hongrois, mais aussi des Jazyges, des Coumans, des Ruthéniens, voire des Tartares.

Peinture par Marc Dodinot

Ci-dessus.

Les armées byzantines les plus tardives sont maintenant réalisables. Peu nombreuses en effectifs, ces armées d'une Byzance morcelée et défendant ses dernières possessions restent des adversaires redoutés. Illustrant les troupes des despotats de Thessalonique et de Thessalie, les états de Nicée et d'Epire ou l'empire de Trébizonde, ces cavaliers allient des pratiques militaires orientale et occidentale sous l'influence de multiples mercenaires.

Peinture par Marcello Kramer

Ci-contre.

Spécialisée dans les âges sombres, Gripping beast, jeune et dynamique marque britannique, nous étonne par la qualité de ces dernières nouveautés, dont est extrait ce superbe chevalier normand. La gravure est comme toujours de qualité, alliant grande finesse et exactitude, et offre des poses variées et dynamiques.

Peinture par Philippe Allard

Ci-dessous.

La dernière production de notre sculpteur national couvre l'épopée de Byzance au sommet de sa gloire. En effet, ces trois figurines de *clibanophoros* — version la plus lourde de la cavalerie de Byzance — sont un petit exemple des 19 références de cavalerie de cette série dans laquelle les alliés ne sont pas laissés pour compte, cavalier lourd géorgien et cavalier léger arménien compris.

Peinture par Frédéric Thomasson

R
R E K
K

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :

- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- «Période météo», «Bonus moral».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges.

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

REK. Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm *MINIFIGS* (gros, demi-gros et détail). Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.

OUVERT 7 jours sur 7

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

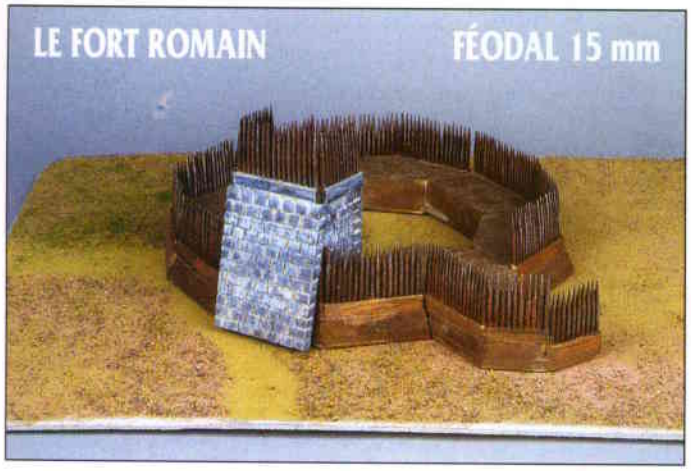
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487

FEODAL
2, rue Bodiguel, VV11 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 02. 40. 08. 29. 35

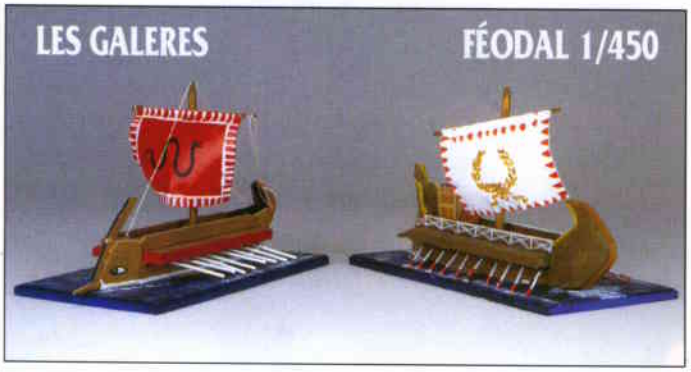
Conception & fabrication d'éléments de décors pour jeux d'histoire et dioramas 15/25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées du 1/300 au 54 mm, devis gratuit).
– Architecture civil et militaire, machines de guerre, tentes, camps... de l'antiquité à la Guerre de Sécession, toutes nationalités.
Nouveau : bâtiment 14/18 et 39/45 20 mm, bateaux 1/450.
Catalogue contre 4 timbres



Ci-dessus et ci-dessous

En un an d'activité, la société Féodal de Pascal Conrozier s'est affirmée comme l'un des artisans les plus dynamiques dans le jeu d'histoire avec figurines en France... et les plus appréciés. Nous vous présentons ici un très beau fortin romain. Démontable, il convient parfaitement pour répresenter des bagages à *DBM*. Avec ça, plus personne n'osera s'en prendre à vos bagages par quelques vilaines marches de flanc !

Dans un tout autre domaine, Féodal propose maintenant des navires antiques adaptés, là aussi, à l'échelle de *DBM*, mais qui seront également parfaits pour jouer avec notre règle ***Thalassa*** (voir page 6). Ces très belles petites choses sont vendus à un prix tout à fait raisonnable, peints ou non peints.



MÉDIÉVAUX ITALIENS XV^{e} SIECLE

MIRLITON 25 mm

Ci-dessus, de gauche à droite.

D'une facture irréprochable, ces figurines médiévales, que l'on personnalise à la demande grâce à des têtes et des armes interchangeables, permettent de réaliser la quasi totalité des chevaliers et des personnalités de la seconde partie du Moyen Age. Il faut souligner aussi une grande diversité de sujets de la même marque concernant les âges sombres en Europe de l'est (chevaliers teutoniques et russes par exemple).

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Miliciens russes. Premier Empire. 25 mm Essex (PeintureC. Caillaud)

NOUVEAUTÉS ESSEX 25 mm

La cavalerie russe !

Lot n°1 : Dragons 1808-1812 (4 dragons, 1 officier, 1 porte-étendard, 1 trompette) ..... **132 F**

Lot n°2 : Cuirassiers 1812-1815 (4 dragons, 1 officier, 1 porte-étendard, 1 trompette) ..... **132 F**

Lot n°3 : Ouvrage d'uniformologie Men-at-Arms/Osprey (en anglais 8 planches couleurs)
a) MAA 185 Russian army of the Napoleonic wars - Infantry 1799 - 1814
b) MAA 189 Russian army of the Napoleonic wars - Cavalry ..... **85 F chacun**

NOUVEAUTÉS WARGAMES US

Lot n°4 : JENA - Napoleon conquers Prussia 9 - 16 octobre 1806 de Clash of Arms. Comme dans l'Armée du nord, une règle de base d'une douzaine de pages. 3 cartes 34 x 22 et de superbes pions. En anglais..... **325 F**

Lot n°5 : The Great War at Sea, Vol. 1 : the Mediteranean de Avalanche Press. Guerre navale en Méditerranée pendant la Première guerre mondiale. 2 cartes stratégiques de 22 x 38 et une carte tactique de 17 x 22. 8 pages de règles, 24 pages de scénarios (50), 460 pions. Durée de jeu : de 30 mn. à plusieurs heures ..... **325 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **132 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **132 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **85 F** chacun = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **325 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **325 F** = ... **F**
Participation aux frais de port (envoi recommandé) ..... **40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2 timbres à 3 F**

VV Nov/Déc. 96

Ci-contre.

Pour ceux qui sont, comme nous, des amoureux de la période de la guerre de Sept ans, nous ne pouvions ignorer ces magnifiques figurines. Faisant suite aux modèles de pré-série présentés dans le numéro 9 de *VV*, voici la première série consacrée à l'armée prussienne. Il n'est point de superlatif suffisant pour décrire la qualité de gravure, l'exactitude historique, la variété des poses, et toutes ces choses qui ne peuvent qu'attirer le pinceau. Notre choix s'est porté sur le 30e régiment d'infanterie, un régiment de mousquetaires qui fut engagé notamment à Leuthen et Horchkirch et se distingua particulièrement à Kesseldorf. Frédéric II le désignait comme un bon et courageux régiment. Il est superbement illustré par ce défilé de soldats solidement encadrés par un sergent et un officier.

Guernesey annonce la prochaine parution de Freikorps, de cuirassiers prussiens, et de cosaques russes... A suivre avec bonheur.

Peinture par Christophe Caillaud

Ci-contre.

Pendant ses multiples guerres coloniales, l'armée britannique a su faire évoluer son équipement selon les impératifs du climat et des terrains rencontrés. Cette évolution — parfois symbolique — est ici représentée par le couvre-shako et le protège-nuque attribué au 60th Rifles pendant la guerre contre les Sikhs.

Peinture Michel Gauthey

Ci-contre.

Cette illustration est destinée à souligner l'évolution de l'uniforme de la cavalerie légère britannique. Montrée ici en tenue de campagne, on peut remarquer l'abandon du tarleton un peu passéiste utilisé jusqu'en 1812 au profit du shako considéré comme la coiffure moderne.

Peinture par Michel Gauthey

Ci-contre.

Pendant les guerres du Canada en 1812, le 6e régiments d'infanterie britannique est envoyé outre-Atlantique. Confronté sur place aux rigueurs de l'hiver canadien, il est rééquipé par le gouverneur local du manteau de la milice locale et d'un couvre-chef en fourrure peu courant

Peinture Christian Agostini

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
23, rue Jules Valles
69100 Villeurbanne
France
Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

- ☐ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

siret n°389 843 228 00228

ELLERBURN ARMIES Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Gunfighters 25 mm Guernesey Foundry

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIG. 6 À 25 MM : Figurines et décors, règles de jeu, documentation, décors.

Magazines : Miniature Wargames et Wargames illustrated 35 F. Napoleon's mag. 40 F.
Produits vus dans les photos de ce VaeVictis : X^e Légion, Wargames Foundry, Guernesey Foundry, Old Glory/Command Decision (15 mm 2GM)

NOUVEAUTES :

Sections d'infanterie 15 mm 1944 : Allemands, Américains, Russes.
Autres marques : AB miniatures, Heroic and Ros, Kennington, Gladiator games, FAA, Lancashire, Front Ranks et le retour de SHQ 20 mm.

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*

Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

Ci-dessus.

Première partie d'une nouvelle gamme complète sur la guerre franco-prussienne de 1870 et la Première guerre mondiale, ces figurines présentent une gravure fidèle au standard d'Irregular.

A côté d'un général prussien en casquette et manteau, on peut reconnaître le 6^e régiment de cuirassiers (qui, à l'exception des Gardes du corps, est le seul régiment à porter la cuirasse en tombac doré), un cavalier du 3^e hussard et un dragon du 1^er régiment. Enfin, complétant la cavalerie prussienne, nous présentons également un superbe cuirassier bavarois du 1^er régiment.

Peinture Marc Dodinot

Ci-dessus.

Autre aspect des troupes présentes lors de ce conflit, cette pièce d'artillerie à pied et ses servants figure la domination de l'artillerie « allemande » sur le champ de bataille.

Peinture Marc Dodinot

Ci-contre.

Magnifique réalisation par sa diversité et le nombre de variantes proposées, cette série permet de reconstituer les effectifs des deux bataillons de 750 hommes levés par le Khalsa, au Cashemire, pour imiter les Gurkhas au service de l'Angleterre.

Peinture par Michel Gauthey

Ci-contre.

A l'occasion du 60e anniversaire du début de la guerre civile espagnole, nous ne pouvions manquer l'opportunité de vous présenter quelques figurines issues d'une gamme fort complète. A l'heure actuelle, quelle que soit l'échelle, ces figurines sont quasiment les seules sur le marché. La multiplicité des références permet de constituer des unités variées aux uniformes disparates, notamment pour les républicains et diverses milices.

Nous vous présentons les opposants acharnés des combats de la Casa del Campo et de la bataille de la cité universitaire de Madrid, c'est-à-dire les brigades internationales et les troupes maures de Franco.

Peinture par Marc Dodinot

Ci-dessus.

Pour endiguer l'avance russe, ces fantassins de la Heer sont soutenus par un StuG III ausf F/48 mais aussi un char Stuart d'origine américaine, livré via le prêt-bail en quantité à l'Union Soviétique, et capturé par l'armée allemande.

Peinture par Marc Dodinot (blindés) et Christophe Caillaud (fantassins)

Ci-dessous.

D'un prix très raisonnable, ces bunkers sont vendus en seul set et conviennent pour les échelles 6 ou 10 mm. Seul défaut, l'aspect plastique, dû à la mousse de résine, disparaît difficilement à la peinture.

Peinture Stéphane L'Hermann

Ci-dessus.

Ces deux marques se sont associées sur une gamme commune *Command Decision*. Old Glory s'occupe des figurines — et l'on retrouve les poses très vivantes et l'acuité de la gravure de cette marque; Skytrex, pour sa part, a en charge la partie véhicules qui, du 1/300 au 20 mm, est une grande spécialité de cette société. Les amateurs de la Seconde Guerre Mondiale trouveront, grâce à cette gamme, une excellente alternative économique au 20 mm. Ici, un T-34/76 accompagne des troupes d'assaut du NKVD.

Peinture par Marc Dodinot (blindés) et Christophe Caillaud (fantassins)

Ci-dessous.

Parmi les troupes d'élite de l'armée allemande, les parachutistes forment un corps teinté de légende et d'esprit chevalier. Ces farouches combattants sont ici représentés lors de l'invasion de la Crète, en mai 1941, où ils subirent de terribles pertes. Le bleu des casques et des pantalons des unités de Fallschirmjager est en réalité bien plus pâles (bleu-gris) que représenté ici.

Peinture par Stéphane L'Hermann

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.

Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Blindé anglais 1re guerre mondiale. Irregular miniatures (peinture Marc Dodinot)

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

6 mm :	**25 F + 15 F port**
15 mm jusqu'en 1650 :	**25 F + 15 F port**
15 mm après 1650 :	**25 F + 15 F port**
25 mm :	**40 F + 20 F port**

9, rue Thimonnier, 75009 Paris.

Ci-dessus.

Regardez bien, ce groupe apparemment anodin de soldats allemands cache en réalité une figure mythique du film de guerre. Eh oui, PM de prise à la main, il s'agit de James Coburn, inoubliable sergent Steiner dans *Croix de fer*, film de Sam Peckinpah. Œuvre haletante, d'un réalisme et d'une précision étonnants, *Croix de fer* est sans aucun l'un des plus brillants films sur la Seconde guerre mondiale. Avec leur allure de durs-à-cuire, ces figurines constituent en tout cas une sélection parfaite pour un groupe de vétérans.

Peinture par Pierre Laporte

Ci-dessus.

Cette magnifique plaquette d'état-major soviétique pendant la « Grande guerre patriotique » représente un général en grande tenue (assis), un officier de la NKVD (au premier plan à droite), un officier cosaque (en retrait à droite), un colonel d'infanterie (en retrait) et un opérateur radio.

Peinture par Pierre Laporte

Ci-dessous.

FAA vient de faire sortir une très belle gamme de soldats polonais de 1939, dont cette mitrailleuse CKM .30 (licence Browning). Ces fantassins portent à juste titre le casque nouveau modèle 1931, et non le casque Adrian qui équipait encore la cavalerie et l'artillerie. Quant à la fameuse 10e brigade motorisée du général Maczek, reconnaissable à ses casques allemands, elle est également présente dans cette série.

Peinture par Pierre Laporte

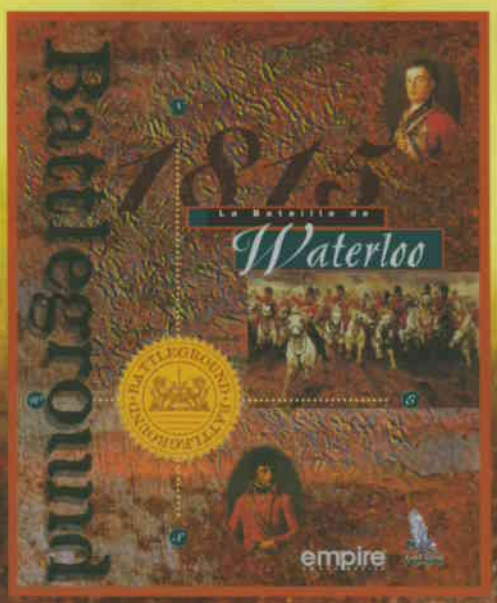
PROFESSIONNELS,

Nous vous rappelons que *VaeVictis* est aujourd'hui un moyen privilégié de communiquer avec des milliers de lecteurs en France et à l'étranger, nous pouvons donc vous assister efficacement dans la promotion de vos produits.
Pour cela, n'hésitez pas à contacter :
VaeVictis/Stéphane Marignac,
5, avenue de la République
75541 Paris cedex 11.
M. Marignac se fera un plaisir d'étudier avec vous un tarif de publicité adapté au : (1) 40. 21. 18. 28.

La Bataille de Waterloo

Revivez la journée décisive du 18 juin 1815 !
Recréez le génie de Napoléon.
Défiez le commandement tactique de Wellington.

- Wargame retraçant l'une des plus grandes batailles de l'histoire
- Impressionnant réalisme de la simulation
- Moteur 3D révolutionnaire
- Nombreuses séquences vidéo
- Possibilité de jouer par modem, null-modem ou E-mail
- Pour débutants et joueurs expérimentés



Ubi Soft

MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

Disponible en version française
sur PC CD Rom - Windows 95 et Win 3.1

empire INTERACTIVE

TALON

© 1996 TALONSOFT INC. ALL RIGHTS RESERVED

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT 28 RUE ARMAND CARREL 93108 MONTREUIL SOUS BOIS CEDEX - 36 15 UBISOFT (1.29F LA MINUTE) - INTERNET : HTTP://WWW.UBISOFT.FR

Les canons aux mains des Espagnols sont retournés contre leurs propriétaires, et l'ordre général de retraite est donné. Tout semble perdu quand Sirot, juché sur son cheval exhorte les fuyards : « *la journée n'est pas perdue car Sirot et ses compagnons n'ont pas encore combattu !* ».

Pendant ce temps, le duc d'Enghien se jette sur l'arrière de la seconde ligne espagnole et la repousse à travers la première ligne, la pagaille devient indescriptible et les cavaliers français chargent sans repos, obligeant Melo lui-même à chercher son salut dans la fuite.

Les tercios espagnols sous les ordres de Fontaine poussent leur avantage vers l'avant, mais les bataillons français ralliés par Sirot repoussent une dernière charge des escadrons d'Alsace, et se jettent sur les régiments italiens couvrant la droite des tercios. Les derniers escadrons mis en fuite, Issembourg blessé, les Français récupèrent leurs canons.

« *Restait cette redoutable infanterie de l'armée d'Espagne* » à laquelle se sont amalgamés les survivants des autres bataillons italiens, allemands et wallons. Après plusieurs attaques infructueuses, l'action conjuguée de l'artillerie, de l'infanterie et des charges de cavaleries vient à bout de la résistance espagnole. Le vieux comte de Fontaine, blessé à mort, la *furia francese* se déchaîne, les Suisses n'étant pas en reste. Le carnage eut été plus horrible encore si le duc lui-même n'avait protégé de son corps les malheureux Espagnols.

A dix heures du matin, la messe est dite. Les restes de l'armée espagnole en déroute font retraite vers Marienbourg, Enghien annonce alors à ses hommes la mort du roi, par la célèbre phrase : « *le Roi est mort, Messieurs, vive le Roi !* «

Un Te Deum est dit sur le champ de bataille, écouté par les hommes et leurs chefs à genoux. Toute l'artillerie espagnole est prise, ainsi que 170 drapeaux, 60 étendards et quatorze cornettes. Les pertes espagnoles s'élèvent à 7 000 tués et autant de prisonniers, les pertes françaises à environ 3 à 4 000 tués. Le règne du futur Roi-soleil s'ouvre sur une éclatante victoire stratégique. Enghien salue alors la dépouille de Fontaine par ces mots : « *Si je n'avais pu vaincre, j'aurais voulu mourir comme lui.* » ❐

Ci-contre
Après la bataille, un officiers français harangue ses troupes, mousquetaires, piquiers, artilleurs...
Dessin de Christophe Girard

Bibliographie

Les grandes batailles de l'histoire : Rocroi, 1643, Laurent Henninger, Socomer 1993.

Le Maréchal de Gassion, capitaine Henri Choppin, Berger-Levrault 1907.

Batailles françaises, tome IV, 1643 à 1671, gal. Hardy de Périni, éd. Flammarion.

Costumes et coutumes militaires de la guerre de Trente ans, Edouard Wagner, Gründ 1979.

D'Artagnan amoureux, Roger Nimier, Gallimard 1962, existe en Folio.

Rocroi in *Thirty years War Quad*, 2e édition, Linda D. Mosca, Decision Games 1995.

Remerciements à Denis Gabriel, Jean-Philippe Imbach et Laurent Mariette pour leur aide, et à Jean-Christophe Prudhon et Jean-Marie Mongin pour nous avoir fait partager leur grande connaissance de la période.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ROCROI 1643

présente

ROCROI 1643, jeu en encart de ce numéro, est une simulation de la bataille qui voit s'affronter, entre Sambre et Meuse, le 19 mai 1643, l'armée de Picardie, sous les ordres du jeune duc d'Enghien, et l'armée d'invasion espagnole.

Un jeu de Nicolas STRATIGOS

ENCART-JEU

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6). L'un des joueurs contrôle l'armée espagnole, l'autre l'armée française qui cherche à emporter la décision pour lever le siège de Rocroi.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente environ 45 minutes de temps réel, la partie se déroulant en huit tours, de 4 h à 10 h du matin le 19 mai. Un hexagone sur la carte correspond à environ 100 m. Un pion d'infanterie représente un bataillon, c'est-à-dire entre 800 et 1 000 hommes; un pion de cavalerie représente un escadron, c'est-à-dire entre 200 et 300 hommes. Une batterie d'artillerie représente environ six canons. L'abréviation hex. est utilisée pour hexagone.

0.2 - Placement des unités et terrain

Le placement des unités est indiqué sur la carte et sur les ordres de bataille page 38.

La table des effets du terrain se trouve également page 38.

1 - Pions de troupes (schéma 1)

Les unités d'infanterie et de cavalerie sont regroupées en ailes, corps de bataille ou réserve, identifiés par un code couleur. Cette structure intervient pour les règles d'activation de corps, les unités du même corps agissant toujours ensemble (voir 5).

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède un facteur de combat exprimé par une lettre, un potentiel de mouvement et, en rouge, un facteur de moral.

Suite à des pertes au combat, les unités double-faces sont retournées, le verso du pion indique cette diminution.

2 - Orientation (schéma 2)

Toutes les unités suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mou-

SCHEMA 1 : PIONS DE TROUPES

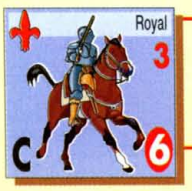
Facteur de moral

Potentiel de mouvement

Classe de l'unité

VERSO D'UN TERCIO
Indiqué par la croix blanche

Symbole de corps



Désignation de l'unité

Indique que l'unité peut charger

vement et le combat.

– **Infanterie et cavalerie**

Ces unités possèdent deux hex. de front, à travers lesquels elles se déplacent, deux hex. de flanc et deux hex. d'arrière.

– **Tercio**

Comme les unités précédentes, les tercio présentent deux hex. de front, de flanc et d'arrière mais leurs hex. de flanc et d'arrière obéissent à des règles particulières : de manière normale, ces hex. sont considérés comme des fronts, des flancs et des arrières en ce qui concerne les **règles de support**, mais il n'est pas possible de faire une **prise de flanc ou d'arrière** sur un tercio.

On considère de plus qu'une unité reculant sur le flanc ou l'arrière d'un tercio (voir 11.8) teste pour la désorganisation, comme si elle reculait dans une ZdC ennemie.

– **Artillerie**

L'artillerie ne possède ni front, ni flanc, ni arrière, son orientation est indifférente.

– **Chefs**

Leur orientation est indifférente, ils sont toujours considérés de front.

3 - Empilement

L'empilement des unités dans un hexagone est limité à une seule unité.

Exception : un pion d'infanterie ou de cavalerie, et un seul, peut s'empiler avec une batterie d'artillerie.

Les chefs ne sont pas pris en compte pour l'empilement.

4 - Séquence de jeu

Rocroi 1643 se joue en huit tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

1. Phase de tir d'artillerie

Les deux joueurs font tirer leurs batteries simultanément et appliquent les résultats immédiatement.

2. Phase d'opérations

Les joueurs vont alternativement procéder à quatre (pour l'Espagnol) ou cinq (pour le Français) segments d'opérations, durant lesquels chaque joueur va activer successivement un de ses chefs.

Lorsque tous les chefs ont été activés, la phase d'opération est terminée. Le détail opératoire de chaque segment est le suivant :

– un des joueur (sans importance) pioche un marqueur d'activation des chefs (voir 5).

– le joueur, selon le marqueur tiré, procède à l'activation du chef tiré et de ses unités.

Activation du chef : quand un chef est activé, toutes les unités de ce corps peuvent faire mouvement puis combattre.

Une fois que le joueur propriétaire a activé son chef, un nouveau segment d'opérations débute.

3. Phase de commandement

Les commandants en chef peuvent se déplacer s'ils ne l'ont pas fait ce tour lors de leur activation.

4. Phase de ralliement

Les unités en déroute testent pour savoir si elles conservent ce statut ou non.

Le tour est alors terminé et le marqueur *Tour* est avancé d'une case.

5 - Activation des corps

5.1 - Procédure de pioche

Au début de chaque tour, les marqueurs d'activation des chefs des deux camps sont placés dans une tasse. Lors de la pioche, un des joueur tire un marqueur au hasard et le révèle. Le chef correspondant est alors activé.

Un camp ne peut pas tirer **plus** de deux chefs de suite. Si le troisième chef tiré est encore du même camp, il est remis dans la tasse et une nouvelle pioche a lieu.

Une fois tiré, un marqueur *Chefs* n'est pas remis dans la pioche avant le début du tour suivant.

5.2 - Activation d'un corps

Un chef et son corps sont activés quand le marqueur correspondant a été tiré. L'activation d'un chef et de son corps sont indissociables.

L'action d'un corps se partage en deux temps : mouvement, puis combat.

Durant le segment de **mouvement**, toutes les unités non en déroute du corps peuvent faire mouvement. Puis, pendant le segment de **combat**, elles peuvent engager le combat avec des unités ennemies adjacentes.

Les différents corps de chaque armée (chacun étant identifié par un symbole national de couleur différente) sont les suivants :

Armée française
Aile gauche (cavalerie, *blanc)*
Corps de bataille (infanterie, *vert)*
Réserve (infanterie et cavalerie, *orange)*
Aile droite (cavalerie, *rouge)*

Armée espagnole
Aile gauche (cavalerie, *jaune)*
Corps de bataille et réserve (infanterie et cavalerie, *bleu)*
Aile droite (cavalerie, *rouge)*

Un corps *peut* être activé plus d'une fois par tour (avec activation par le général en chef, voir 9.2) mais une unité ne peut se déplacer et attaquer qu'une fois par segment d'activation.

6 - Zones de contrôle (schéma 2)

Toutes les unités exercent une Zone de contrôle (**ZdC**) sur leurs hex. de front, qui affecte les unités adverses adjacentes placées sur ces hex.

6.1 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement;

– le combat est obligatoire pour une unité qui termine son mouvement dans une ZdC ennemie et pour une unité qui termine son mouvement et qui a une unité ennemie dans sa ZdC (exception : unité en appui);

– une unité qui recule dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat peut devenir désorganisée (voir 11.8).

– sortir d'une ZdC ennemie au début du mouvement coûte + 1 point de mouvement (sauf exception pour sortie en recul, voir 7.3).

– la présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne les limitations de commandement et de déplacement des chefs.

Une ZdC ne s'exerce pas dans un hex. de bois.

6.2 - Propriétés des flancs et arrières

Hex. de flanc : les hex. de flanc des unités ennemies n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex. de flanc ennemi suite à un résultat de combat peut subir éventuellement une désorganisation. (voir 11.8).

Hex. d'arrière : les hex. à l'arrière d'une unité ennemie n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex. à l'arrière d'une unité ennemie suite à un résultat de combat ne subit aucune pénalité (exception : tercios).

7 - Mouvement (schéma 2)

7.1 - Généralités

Une unité ou un chef de corps activé peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement. L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement

(**PM**) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la table des effets du terrain (voir page 38). Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Le mouvement se fait uniquement à travers les deux hex. de front sans changer l'orientation de l'unité, même pour les tercios.

Les règles d'empilement doivent être respectées durant le mouvement (pas d'interpénétration d'unités).

Exception : une unité de cavalerie françaises peut traverser une unité d'infanterie française si celle-ci possède la même orientation (cette règle ne s'applique pas lors des reculs, voir 11.8).

Artillerie : une unité d'artillerie seule dans un hex peut être traversée par tout type d'unité. Les unités d'artillerie (voir 10) ne peuvent pas se déplacer.

7.2 - Changement d'orientation

Une unité peut changer son orientation, en dépensant **1 PM** par sommet d'hexagone.

Se réorienter dans une ZdC ennemie au début de son mouvement coûte 2 PM par sommet d'hex., avec un test de réorientation : le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, l'unité est désorganisée. Elle se réoriente dans tous les cas.

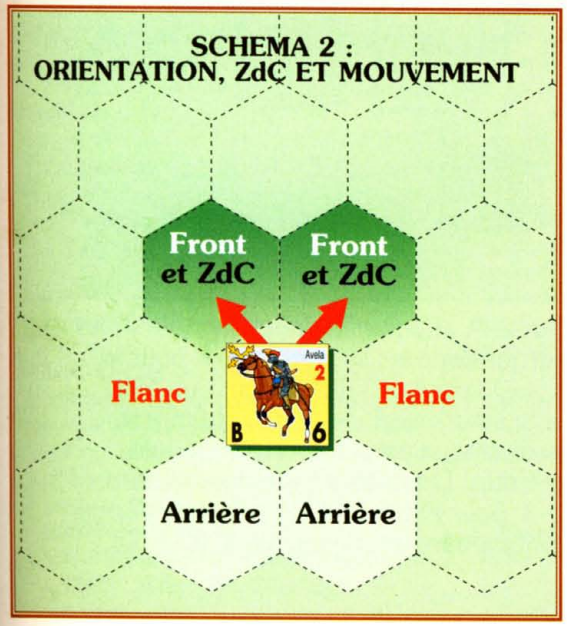
7.3 - Sortir de ZdC ennemie

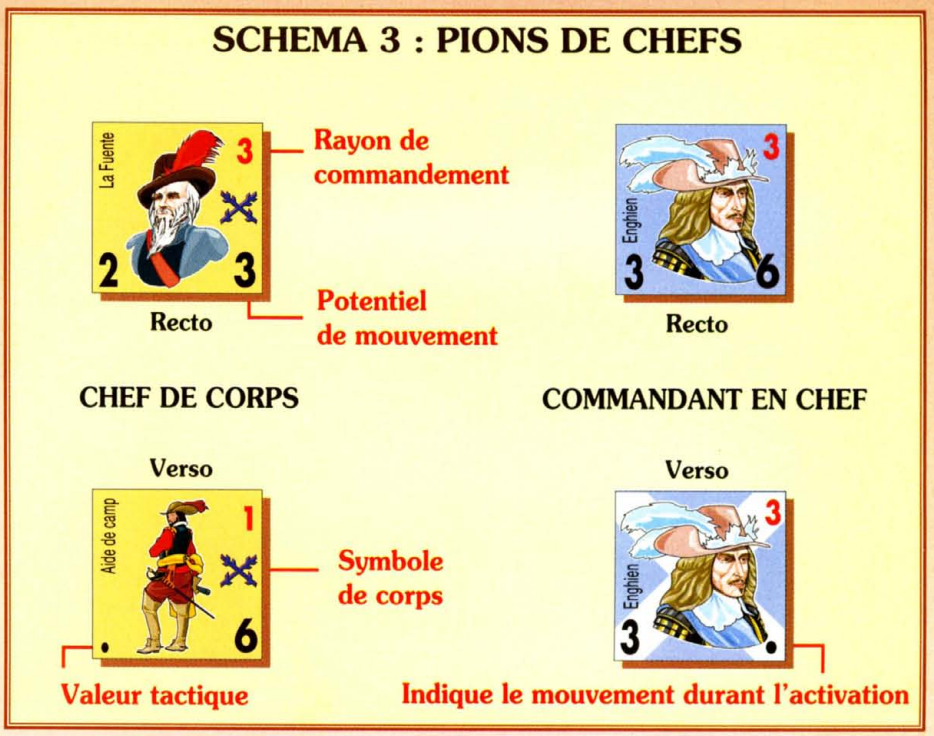
Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie au début de son mouvement de deux manières :

– soit en avançant sur un de ses hex. de front si cet hex. n'est pas occupé par une unité ennemie. Coût : **+ 1 PM**.

– soit en reculant d'un hex. (en respectant les règles de recul, voir 11.8) vers un de ses hex. d'arrière (mais non un hex de flanc), tout en conservant son orientation. Coût : **la moitié de ses PM** plus le coût du terrain de destination. L'unité pourra se réorienter après avoir reculé en dépensant les PM nécessaires.

7.4 - Mouvement spécial des commandants en chef





Les commandants en chef se déplacent normalement durant la phase de commandement s'ils n'ont pas bougé lors de leur activation, mais ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hex. de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie (voir 9.3).

8 - Chefs de corps (schéma 3)

Les chefs de corps représentent les maréchaux de camp des deux armées. Un chef de corps est activé selon les règles d'activation de corps (voir 5) et ne peut être activé qu'une fois par tour.

8.1 - Commandement des unités (schéma 4)

Chaque chef dispose d'un facteur de commandement (exprimé en nombre d'hex., quelle que soit la nature du terrain) qui représente sa capacité de contrôle sur ses unités et d'un facteur tactique qui joue le rôle d'un modificateur lors des combats et lors des tests de ralliement.

Au moment de son activation, un chef de corps peut faire agir toutes ou partie des unités de son corps qui sont commandées par lui au moment de l'activation.

Pour être commandée, une unité doit être dans le rayon de commandement de son chef de corps.

Ce rayon est tracé du chef à l'unité, par un chemin d'hex. qui ne doit pas passer par des hex. de front ou de flanc ennemis non occupés par des unités amies.

Une unité peut également être commandée si elle fait partie d'une ligne de bataille qui est elle-même commandée (voir 8.3).

La vérification du commandement des unités se fait au début de l'activation du corps, avant tout mouvement, ce qui veut dire qu'une unité non commandée le reste durant toute la phase, même si le chef de corps se déplace à portée de commandement.

Pour commander, un chef n'a pas besoin d'être empilé avec des unités de son corps.

8.2 - Unité non commandée

Une unité non commandée au moment de l'activation du corps ne peut pas pénétrer en ZdC ennemie, ni dans un hex. de flanc ou d'arrière ennemi. Elle peut néanmoins changer son orientation et se déplacer, mais pas plus de la moitié de son potentiel de mouvement.

Une unité non commandée qui se désengage de la ZdC d'une unité ennemie utilise la totalité de son potentiel de mouvement.

Une unité non commandée qui se trouve toujours en ZdC ennemie ou qui possède une unité ennemie dans sa propre ZdC à la fin du mouvement est obligé de combattre avec un modificateur de **– 1** (voir 11.4).

8.3 - Lignes de bataille (schéma 4)

Une unité hors du rayon de commandement de son chef de corps peut être commandée si elle se trouve adjacente à une unité commandée du même corps et que toutes ces unités possèdent la même orientation.

8.4 - Mort des chefs de corps

Un chef de corps est éliminé quand l'unité avec laquelle il est empilé est éliminée par combat ou simple recul. Le chef de corps est alors immédiatement remplacé par un aide de camp (se trouvant au verso du chef) que le joueur est libre de placer comme il le souhaite. Un aide de camp tué est remplacé de la même manière. Le marqueur de pioche correspondant reste en jeu.

9 - Commandants en chef (schéma 3)

Chaque camp dispose d'un commandant en chef : le duc d'Enghien pour les Français, le comte de Melo pour les Espagnols.

9.1 - Généralités

Les commandants en chef, comme les chefs de corps, possèdent deux facteurs, l'un de com-

SCHEMA 4 :
COMMANDEMENT DES UNITES
A
B
C
D
E
F
Les unités B et C sont hors rayon mais commandées car elles appartiennent à une ligne dont une partie est commandée (unité D). L'unité A est non commandée car elle n'a pas la même orientation que la ligne de bataille. L'unité E est commandée car elle se trouve dans le rayon de commandement de l'aide de camp. L'unité F n'est pas commandée (hors rayon).

mandement, l'autre tactique.

Ils obéissent aux mêmes règles générales que les chefs de corps à deux exceptions près, l'activation et le mouvement (voir 7.4).

9.2 - Activation

Lorsque le pion commandant en chef est pioché, le joueur a la possibilité d'activer toutes les unités d'un même corps se trouvant dans son rayon de commandement, y compris le chef de ce corps, même si ces unités ont déjà été activées lors de l'activation de leur chefs de corps.

Ces unités se déplacent et combattent normalement de la même façon que pour une activation de corps, les unités non commandées par le commandant en chef obéissent aux mêmes règles que 8.2.

Ces unités pourront pas, par la suite, être de nouveau activées par leur chef de corps pendant le tour si elles ne l'ont pas déjà été précédemment.

9.3 - Mouvement

Un commandant en chef se déplace de la même façon qu'un chef de corps, à la différence qu'il bénéficie d'une phase de mouvement spéciale à la fin du tour s'il ne s'est pas déplacé lors de son activation (voir 7.4).

9.4 - Mort d'un commandant en chef.

Le principe est le même que pour les chefs de corps (voir 8.4) mais un dé est jeté pour savoir si le commandant est bien mort. Le joueur jette 1d6, s'il obtient **1 ou 2**, le commandant en chef est mort. Dans le cas contraire, le commandant en chef est réempilé avec une unité amie au choix du joueur propriétaire (dans son rayon de commandement si possible).

Si le commandant en chef meurt, il n'est pas remplacé et toutes les unités de son armée sont considérées comme désorganisées, **de façon permanente** pour la durée de la partie. Son marqueur de pioche est retiré du jeu.

10 - Artillerie

Les unités d'artillerie ne peuvent pas se déplacer de toute la partie. Elles possèdent deux faces indiquant la nationalité des propriétaires. Elles ignorent les règles de commandement et possèdent leur propre phase de tir. Les unités d'artillerie ne sont jamais détruites mais peuvent être capturées par l'ennemi.

10.1 - Tirs de l'artillerie

Les unités d'artillerie des deux camps tirent de façon simultanée durant la phase de tir d'artillerie.

10.2 - Procédure

● Portée et champ de tir : la portée maximum de l'artillerie est de **10 hex**. L'artillerie possède sa propre table de combat (voir page 38), qui dépend de la distance de tir. Les résultats sont similaires à ceux du combat. L'artillerie peut tirer de tous les côtés.

● Ligne de vue : une batterie d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer. Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

– toute unité (sauf chef) entre la batterie et sa cible;

– tout hex. de bois, bords exclus, entre la batterie et sa cible.

Une batterie peut toujours tirer sur une cible adjacente.

10.3 - Capture des pièces d'artillerie

Une batterie d'artillerie devient capturée quand une unité ennemie occupe son hex. ou le traverse. Le pion est alors retourné pour faire apparaître le nouveau propriétaire. La batterie change alors de camp, même si l'unité qui l'a capturée quitte l'hex.

Les batteries capturées agissent de la même façon qu'une batterie normale mais avec un malus au dé permanent de **– 1** (ce malus s'applique même si la batterie est reprise par son camp d'origine).

Une batterie peut être prise et reprise autant de fois que possible (le malus reste le même quel que soit le nombre de prises).

11 - Combat (schémas 5 à 7)

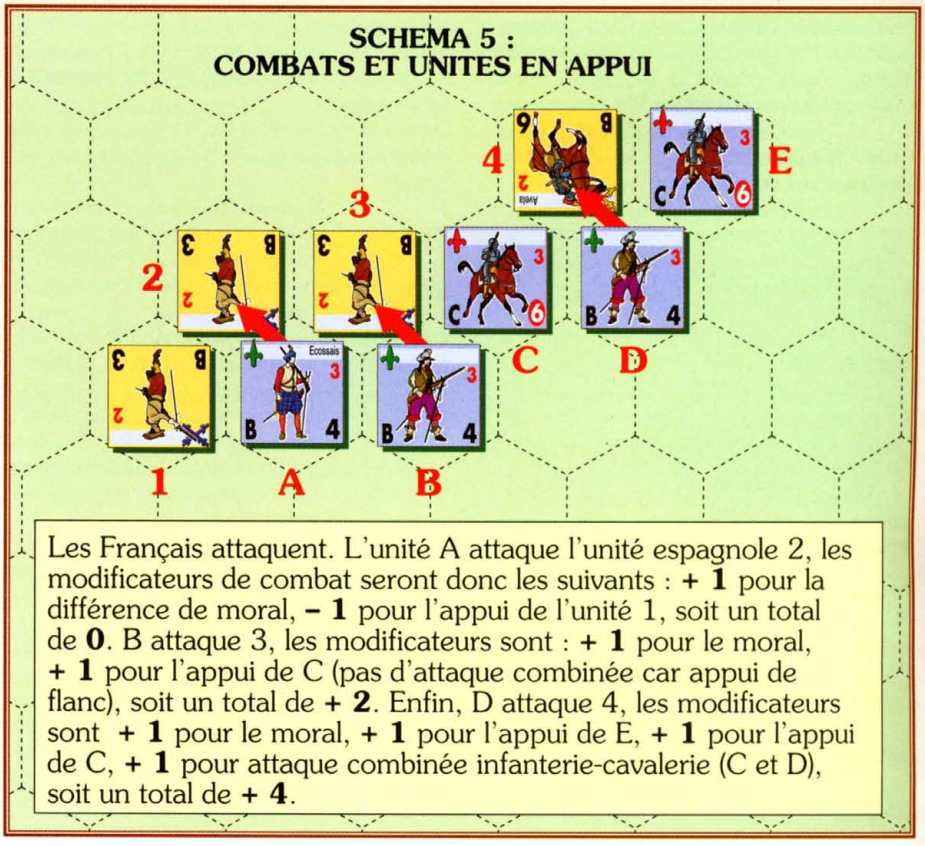
Les unités d'un corps activé peuvent attaquer les unités adverses adjacentes situées dans leur ZdC. L'attaque est **toujours** obligatoire (exception : voir 7.3) sauf pour les unités amenant un support. Le joueur en phase d'activation est appelé l'attaquant, son adversaire est appelé le défenseur.

11.1 - Restrictions d'engagement

Une unité ne peut attaquer qu'une fois par segment d'opérations, quand son corps est activé.

Une unité ne peut engager qu'une seule unité ennemie à la fois. Si deux unités ennemies se trouvent dans sa ZdC, elle doit choisir laquelle engager.

De même, plusieurs unités amies ne peu-


SCHEMA 5 :
COMBATS ET UNITES EN APPUI
1
2
3
4
A
B
C
D
E
Ecossais
Les Français attaquent. L'unité A attaque l'unité espagnole 2, les modificateurs de combat seront donc les suivants : + 1 pour la différence de moral, – 1 pour l'appui de l'unité 1, soit un total de 0. B attaque 3, les modificateurs sont : + 1 pour le moral, + 1 pour l'appui de C (pas d'attaque combinée car appui de flanc), soit un total de + 2. Enfin, D attaque 4, les modificateurs sont + 1 pour le moral, + 1 pour l'appui de E, + 1 pour l'appui de C, + 1 pour attaque combinée infanterie-cavalerie (C et D), soit un total de + 4.

vent engager en même temps une unité ennemie. Une unité amie engage l'unité ennemie, les autres apportent un appui à l'attaque.

Une unité peut apporter plusieurs appuis par tour.

Une unité peut se faire attaquer plusieurs fois par tour mais seulement une fois par segment d'opérations.

11.2 - Charges de cavalerie

Certaines unités de cavalerie peuvent charger (voir schéma 1), ce qui leur donne un bonus (voir 11.4) mais peut les désorganiser. Pour effectuer une charge, une unité de cavalerie doit être capable de parcourir au moins un hex. de terrain clair sans changer d'orientation avant d'entrer en contact avec une unité ennemie. L'unité attaquée doit également se trouver en terrain clair.

Désorganisation suite à une charge : une unité de cavalerie qui charge doit passer un test de désorganisation après la résolution du combat.

Test de charge : le joueur jette 1d6 et ajoute la valeur de moral de l'unité :

– résultat inférieur ou égal à **5** : l'unité de cavalerie est désorganisée.

– résultat supérieur à **5** : pas d'effet.

11.3 - Procédure de combat

L'attaquant jette 1d6 et applique les différents modificateurs au dé.

On consulte alors la table de résultat de combat (page 38) afin d'obtenir le résultat.

11.4 - Modificateurs de combat

Les modificateurs de combat sont les suivants :

– valeur tactique du chef empilé avec l'unité : **+ x**

– différence de moral entre l'attaquant et le défenseur : **de – 2 à + 2**

– support d'unité pour l'unité attaquante : **+ 1** par support

– attaque combinée infanterie-cavalerie (si les deux unités exercent une ZdC sur l'unité ennemie attaquée) : **+ 1**

– prise de flanc : **+ 2**

– prise d'arrière: **+ 3**

– charge contre cavalerie : **+ 1**

– charge contre infanterie désorganisée : **+ 2**

(– charge contre infanterie en ordre : 0)

– combat contre unité désorganisée : **+ 1**

– combat contre unité en déroute : **+ 2**

– unité attaquant une unité bénéficiant d'un appui : **– 1** par appui

– cavalerie attaquant ou défendant en terrain difficile : **– 1**

– unité désorganisée attaquant : **– 2**

– unité attaquant et ayant subi un pas de perte : **– 2**

– unité non commandée attaquant : **– 1**

A ceci s'ajoutent les modificateurs **inter-armes**. Voir le tableau page 30.

Ces modificateurs sont tous cumulatifs.

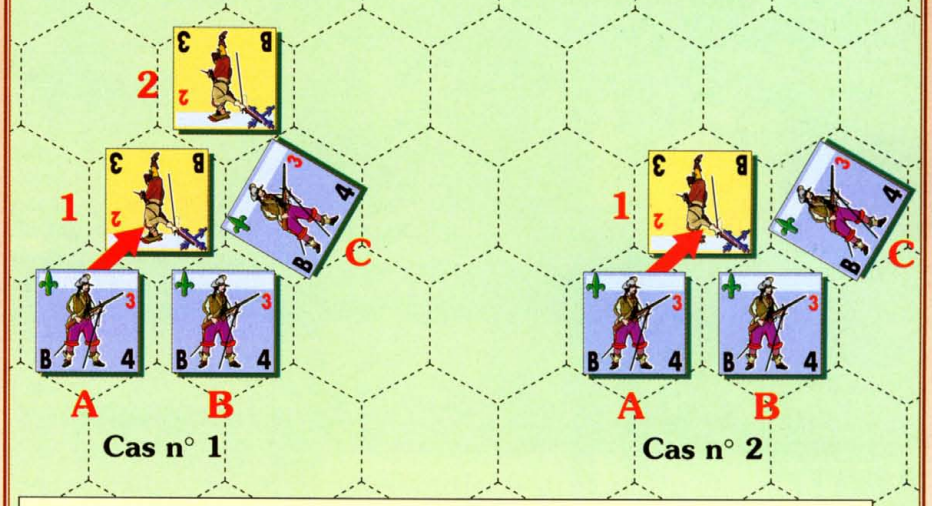
11.5 - Unités en appui (schéma 5)

A chaque phase de combat, le joueur actif détermine une de ses unités comme l'unité engageant l'unité adverse. Des unités amies adjacentes à une unité adverse qui se fait engager peuvent apporter un appui au combat, sous certaines conditions :

– une unité apporte automatiquement un appui contre toute unité ennemie située sur un hex de flanc si l'unité qui apporte l'appui se trouve elle même sur le flanc de l'unité adverse.

– une unité peut apporter un appui contre toute unité située sur ses hex. de front et engagée par une autre unité amie, mais uniquement si son autre hex. de front est libre d'unité ennemie n'exerçant pas de ZdC sur elle.

SCHEMA 6 : APPUI AVEC PRISES DE FLANC ET D'ARRIERE



Les Français attaquent.
Cas n° 1 : A attaque 1, les modificateurs sont **+ 1** pour le moral, **+ 1** pour l'appui de B. C ne peut amener d'appui à cette attaque ni faire de prise de flanc sur 1 car 2 exerce une ZdC sur C (voir 11-5) de surcroît, C est obligée d'attaquer 2 (règle 11, attaque ou support).
Cas n° 2 : A attaque 1, les modificateurs sont **+ 1** pour le moral, **+ 1** pour l'appui de B, **+ 1** pour l'appui de C, **+ 2** pour l'attaque de flanc. Si 1 était un tercio, 3 n'apporterait qu'un appui, mais pas de bonus pour l'attaque de flanc (impossible contre un tercio).

11.6 - Appui avec prises de flanc ou d'arrière (schéma 6)

Une unité attaquant une unité adverse lui présentant son flanc ou son arrière et qui se trouve dans sa ZdC effectue une prise de flanc ou d'arrière.

Cette prise de flanc n'est pas comptabilisé comme telle si l'unité l'effectuant se trouve elle-même dans une ZdC ennemie, dans ce cas l'unité n'apporte qu'un appui « simple ». Une prise de flanc en appui hors de ZdC ennemie apporte les modificateurs d'appui et de prise de flanc.

Toute unité est néanmoins capable de faire une prise de flanc classique, sans que celle-ci soit automatiquement en appui d'une autre attaque (schéma 7).

11.7 - Résultats de combat

Les résultats de combat possibles sont les suivants.

1 : indique que l'unité perd un pas de combat et est retournée. Si le verso n'a qu'un pas de pertes, l'unité est éliminée.

D : Désorganisation de l'unité.

R ou R2 : recul d'un ou deux hex.

* : si l'unité concernée se trouve être de la cavalerie désorganisée, elle est éliminée.

E : élimination de l'unité.

Les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant : perte (ou déroute ou élimination éventuelle de la cavalerie déjà désorganisée), désorganisation puis recul.

11.8 - Recul des unités

Le recul après combat doit se faire, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes : vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemie ou d'hex. de flanc ennemi et libre d'unité amie qui contredirait aux règles d'empilement. L'unité qui recule conserve son orientation initiale.

● Une unité dont le recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) dans les hex. adjacents ou de terrains qui lui sont impassables, est éliminée.

● Une unité obligée de reculer dans une ZdC ennemie (ou le flanc ou l'arrière d'un tercios) peut subir une désorganisation. Le joueur possédant l'unité jette 1d6 et ajoute le moral de son unité.

Recul dans ZdC ennemie : 1 à 6 = D; 7 et + = pas d'effet.

● Une unité obligée de reculer dans un hex. qui est un hex. de flanc ennemi peut subir une désorganisation.

Le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité.

Recul sur flanc ennemi : 1 à 4 = D; 5 et + = pas d'effet.

● Une unité qui recule dans un hex. contenant une unité amie avec laquelle elle ne peut s'empiler, déplace celle-ci de façon à pouvoir reculer dans l'hex devenu vacant. L'unité déplacée est automatiquement désorganisée.

Ce nouveau recul peut très bien entraîner d'autres reculs en chaîne. Les règles normales de recul s'appliquent intégralement, en plus de la désorganisation automatique. Le joueur est libre d'éliminer une unité, en l'empêchant de reculer, plutôt que d'effectuer des reculs supplémentaires.

SCHEMA 7 :
PRISE DE FLANC CLASSIQUE
1
2
A
B
Les Français attaquent. A attaque 1, avec un modificateur de + 1 (moral). B fait une prise de flanc classique sur 2, les modificateurs seront : + 1 (moral), + 2 pour la prise de flanc.

11.9 - Avance après combat

Dans le cas d'un recul ou d'une élimination, une des unités victorieuses, en attaque ou en défense, peut pénétrer dans l'hex. devenu vacant. L'avance est limitée à ce seul hex. même si le recul est de deux hex. Le choix d'avancer ou non dans un hex. vacant est libre mais se fait immédiatement et avant toute autre action.

12 - Désorganisation et déroute

12.1 - Désorganisation

Une unité qui subit un résultat de désorganisation suite à un combat ou un recul dans une ZdC ennemie reçoit un marqueur *Désorganisation*. Etre désorganisée affecte l'unité lors des combats (voir11.4).

Une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat de désorganisation risque de dérouter (voir test de déroute, 12.2)

Les marqueurs *Désorganisation* sont retirés au début de la phase d'activation du corps à qui appartient l'unité. Une unité désorganisée ne peut se voir retirer son marqueur que si elle se trouve hors de ZdC ennemie.

12.2 - Déroute

Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, risque de subir une déroute. Elle effectue un test de déroute.

Test de déroute : le joueur jette 1d6 et ajoute la valeur de moral de l'unité :

– résultat inférieur ou égal à **5** : l'unité part immédiatement en déroute. Le marqueur *Désorganisation* est retourné pour faire apparaître sa face *Déroute*.

– résultat supérieur à **5** : l'unité reste désorganisée.

ORDRES DE BATAILLE ET PLACEMENT DES UNITÉS, ROCROI 1643

Les différents chefs de corps se placent de façon libre sur une des unités de leur corps. Les commandants en chef se placent soit de façon historique sur une des unités du corps qu'ils commandent, soit de façon libre, selon l'option choisie par les deux joueurs avant la partie.

ARMÉE DE PICARDIE

● **Aile gauche** : cavalerie sous la conduite de La Ferté-Senneterre, maréchal de camp, et du maréchal de l'Hôpital (non représenté)

Première ligne

– Fusiliers : deux escadrons 1525, 1625
– Guiche : deux escadrons 1723, 1724
– La Ferté : deux escadrons 1721, 1722
– Beauvau : un escadron 1720
– La Clavière : un escadron 1719

Seconde ligne

– Harcourt : un escadron 1825
– Heudicourt : un escadron 1824
– Marolles : un escadron 1823
– Nétaf : deux escadrons 1820, 1821

● **Corps de bataille** : infanterie sous la conduite d'Espenan

Première ligne

– Piémont : un bataillon 1718
– Rambure : un bataillon 1717
– Biscaras-Bourdonné :un btn 1716
– Molandin : deux btns suisses 1714, 1715
– Persan : un bataillon 1713
– La Marine : un bataillon 1712
– Picardie : un bataillon 1711

L'artillerie (douze pièces) est aux ordres de Henri de Chivré, marquis de la Barre (non représenté) 1615, 1617

Seconde ligne

– Guiche-Bussy : un bataillon 1818
– Brézé-Langeron : un btn 1817
– Roll : un bataillon suisse 1816
– Ecossais : un bataillon 1815
– Watteville : un btn suisse 1814
– Vidame : un bataillon 1813
– La Prée-Vervins : un btn 1812

● **Réserve** : infanterie et cavalerie sous la conduite de Sirot

– Charost : un escadron 2017
– Royaux : un bataillon 2016
– Gendarmes : trois cies 2015
– Watteville : un btn suisse 2014
– Gendarmes : trois cies 2013
– Harcourt-Aubeterre-Gesvres : un bataillon 2012
– Sirot : un escadron 2011

● **Aile droite** : cavalerie sous la conduite de Louis II de Bourbon, duc d'Enghien, et de Jean de Gassion, mestre de camp général de la cavalerie légère

Première ligne

– Sully : un escadron 1710
– Coislin : un escadron 1709
– Lenoncourt : un escadron 1708
– Mestre de camp général : deux escadrons 1706, 1707
– Royal : deux escadrons 1704, 1705
– Gardes : un escadron 1604
– Raab-Croates-Chacks : deux escadrons 1502, 1503

Seconde ligne

– Vamberg : un escadron 1810
– Leschelle : un escadron 1809
– Sillart : un escadron 1807
– Menneville : un escadron 1806
– Roquelaure : un escadron 1805

ARMÉE ESPAGNOLE

● **Aile gauche** : cavalerie de Flandres sous la conduite du duc d'Albuquerque

Première ligne

– Albuquerque : trois escadrons 608 à 610
– Avela : trois escadrons 605 à 607
– Velandio : trois escadrons 602 à 604

Seconde ligne

– Villalva : deux escadrons 504, 505
– Burgy : deux escadrons 506, 507
– Castelvi : deux escadrons 508, 509

● **Corps de bataille et réserve** : infanterie et cavalerie sous la conduite du comte de Fontaine (hispanisé en de la Fuente)

Première ligne

– régiments francs-comtois (Grammont et Saint-Amour) : deux tercios 611, 612
– régiments d'Espagne : cinq tiercos viejos 613 à 617
– régiments italiens (Shozzi, Delli Ponti et Visconti) : trois tercios 618 à 620

Seconde ligne

– régiments wallons (prince de ligne, Ribaucourt, Granges, Meghen et Bassigny) : cinq bataillons 510 à 514
– régiments allemands (Ritberg, Montecuccoli, Frangipani, Ambisi) : quatre bataillons 516 à 519

Réserve

– cavalerie : deux escadrons 415, 416

Artillerie (18 pièces) 714, 716, 718

● **Aile droite** : cavalerie sous la conduite de Don Francisco de Melo, duc de Bragance, et du comte Ernest d'Issembourg

– cavalerie d'Alsace : douze escadrons en deux lignes 621 à 625 et 520 à 526
– Croates : deux escadrons 626, 627

TABLE DES MODIFICATEURS INTER-ARMES

Attaquant \ Défenseur	A	B	C	D
A	–	+1	+ 1	+ 2
B	–	–	–	+ 2
C	– 1	–	–	+ 1
D	– 2	– 1	–	–

CLASSE DES UNITÉS
- **A : tercios**
- **B : autre infanterie et cavalerie espagnole**
- **C : cuirassiers, chevau-légers et gendarmes français**
- **D : autre cavalerie**

MODIFICATEURS DE COMBAT

- valeur tactique du chef empilé avec l'unité : **+ x**
- différence de moral entre l'attaquant et le défenseur : de **– 2** à **+ 2**
- support d'unité pour l'unité attaquante : **+ 1** par support
- attaque combinée infanterie-cavalerie (si les deux unités exercent une ZdC sur l'unité ennemie attaquée) : **+ 1**
- prise de flanc : **+ 2**
- prise d'arrière: **+ 3**
- charge contre cavalerie : **+ 1**
- charge contre infanterie désorganisée : **+ 2** (charge contre infanterie en ordre : **0**)
- combat contre unité désorganisée : **+ 1**
- combat contre unité en déroute : **+ 2**
- unité attaquant une unité bénéficiant d'un appui : **– 1** par appui
- cavalerie attaquant ou défendant en terrain difficile : **– 1**
- unité désorganisée attaquant : **– 2**
- unité attaquant et ayant subi un pas de perte : **– 2**
- unité non commandée attaquant : **– 1**

Ces modificateurs sont cumulatifs.

TABLE DES TIR D'ARTILLERIE

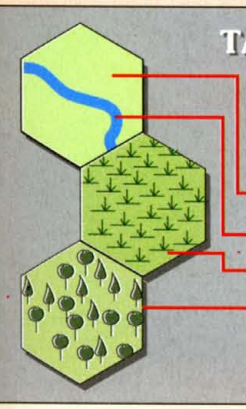
DÉ	DISTANCE 1	2-3	4-6	7 +
1	–	–	–	–
2	D	–	–	–
3	D	D	–	–
4	D	D	D	–
5	D	D	D	D
6	D	D	D	D

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

DÉ	RESULTAT
– 8	E
– 7	1 DR2
– 6	1 DR
– 5	DR2*
– 4, – 3	DR*
– 2 à 0	D
1	R
2 à 4	–
5 à 7	R
8, 9	D
10 à 12	DR*
13	DR2*
14	1 DR
15	1 DR2
16 +	E

Rouge : attaquant, Noir : défenseur.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN



Type de terrain	Mouvement	Combat
Terrain clair	1 PM	–
Ruisseau	+ 1 PM	–
Marais	1 PM	– 1, charge interdite
Bois	2 PM	– 1, charge interdite

Les différences de niveau n'ont **aucune** influence sur le jeu

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 4, page 34

1. PHASE DE TIR D'ARTILLERIE

2. PHASE D'OPERATIONS (en neuf segments)

Chaque joueur active alternativement un de ses chefs tiré dans la pioche.

3. PHASE DE COMMANDEMENT

4. PHASE DE RALLIEMENT

Attention : une unité de cavalerie déjà désorganisée peut être directement éliminée suite à un combat si elle subit le résultat *.

12.3 - Effets de la déroute

Une unité en déroute ne peut pas engager de combat.

Elle n'exerce plus aucune ZdC. Tout mouvement autre que celui imposé (voir ci-dessous) lui est interdit.

Une unité qui déroute doit immédiatement reculer vers le bord de carte ami (nord pour l'Espagnol, sud pour le Français) par le plus court chemin, en suivant les règles de recul après combat.

Exception : une unité en déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'empilement. Les unités ainsi traversées sont **désorganisées** de ce fait. Si elles l'étaient déjà, elles subissent alors un test de déroute (12.2).

Une unité qui déroute se déplace de trois hexagones, quel que soit le type de terrain traversé (le terrain impassable reste interdit) en changeant son orientation en conséquence. En cas de surempilement dans le troisième hex. de déroute, l'unité poursuit son mouvement jusqu'à trouver un hex libre pour elle. Une unité en déroute qui ne peut reculer d'au moins trois hex. est éliminée.

12.4 - Test de ralliement

A la phase de ralliement, les unités en déroute de chaque camp effectuent un test de ralliement. Ce test est obligatoire. Chaque joueur jette 1d6 pour chacune de ses unités en déroute et ajoute les modificateurs suivants :

+ valeur de moral de l'unité;

+ valeur tactique du chef, si un chef de corps ou un commandant en chef a cette unité dans son rayon de commandement.

Si le résultat modifié est supérieur ou égal à **7**, l'unité est ralliée, le marqueur *Déroute* est retiré et est remplacé par un marqueur *Désorganisation*.

Si l'unité rate son test de ralliement, elle doit immédiatement dérouter à nouveau de trois hexagones, selon la règle 12.3). Une unité située dans une ZdC ennemie n'a pas droit au test de ralliement et doit poursuivre sa déroute.

Une unité qui quitte la carte suite à une déroute est considérée éliminée pour la suite de la partie et compte dans le calcul des points de victoire (voir 13).

12.5 - Démoralisation d'un corps de bataille

Si la somme des pertes et des unités en déroute d'un corps quelconque excède **la moitié** du nombre total des unités de ce corps, alors les unités survivantes sont considérées désorganisées de façon permanente jusqu'à la fin de la partie.

Cette désorganisation collective prend effet à la fin du tour ou le quota de perte est atteint. Une face de tercio éliminée compte pour pour une perte, un tercio en déroute compte pour deux pertes (comme s'il était éliminé entièrement). Les chefs n'entrent pas en considération.

Démoralisation des corps

● France
Aile gauche : 7
Corps de bataille : 8
Réserve : 4
Aile droite : 7

● Espagne
Aile gauche : 8
Corps de bataille : 16
Aile droite : 7

13 - Conditions de victoire

Pour calculer les points de victoire, le décompte des pertes est le suivant :

Mort d'un commandant en chef : 10 points.
Mort d'un chef de corps : 6 points.
Aide de camp : 3 points
Par face de tercio éliminée : 3 points.
Autre unité d'infanterie éliminée : 2 points.
Unité de cavalerie éliminée : 1 point.

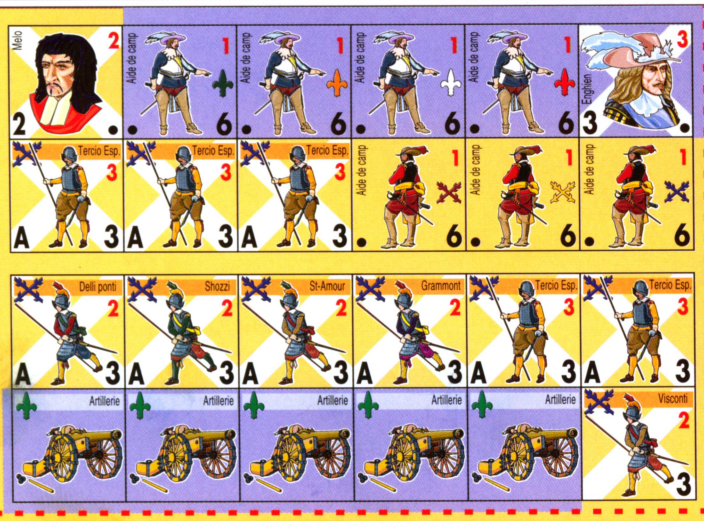
Unité en déroute quittant la carte : moitié du nombre de points accordés pour sa destruction.

Unité désorganisée à la fin de la partie : quart du nombre de points accordés pour sa destruction.

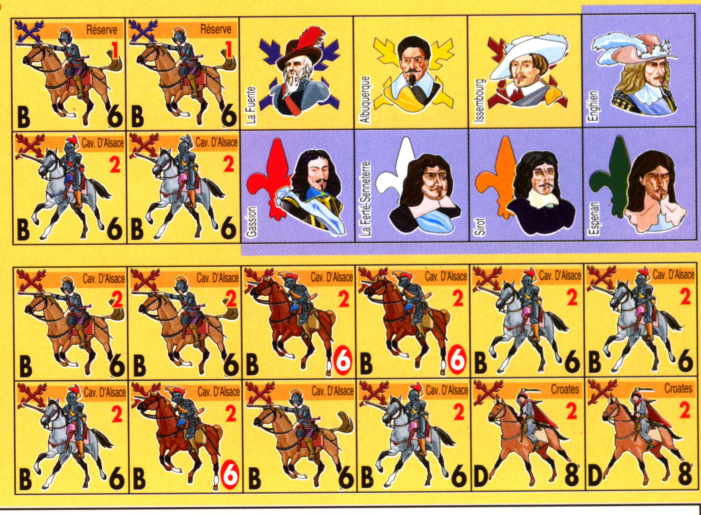
A la fin de la partie, le **rapport** est fait entre les points apportés par les pertes des deux camps, il indique le niveau de victoire :

1 : match nul.
1,1 à 1,4: victoire tactique mineure.
1,5 à 1,9: victoire tactique majeure.
2 : victoire stratégique. ❐

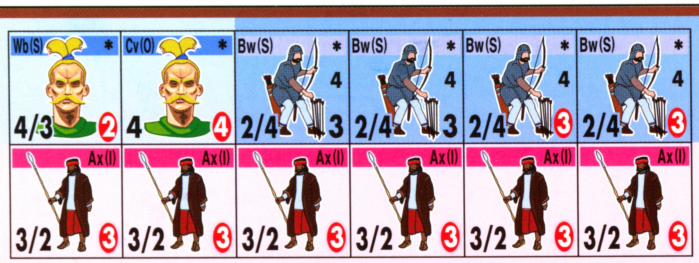
PIONS DOUBLE FACE



ARMÉE DES FLANDRES



PIONS CHAMPS DE BATAILLE CARTES SECTION D'ASSAUT



ARTILLERIE

MOUVEMENT	Marche	Route	Open	Abri léger	Abri dense
Gr. appui léger	x 2	10	10	7	4
Gr. appui lourd	10	7	7	4	2

TIR DIRECT		HE	AT
Corps/c	0	-	-
Courte	10	7	8
Moyenne	30	4	5
Longue	+	1	3

Modificateurs			
- 1	Abri léger		
- 2	Abri dense		
- 4	Tireur P		
+ 1	Cible MP	+	Expérience
+ 2	Cible MR	+	Efficacité HE
+ 1	2e tir sur C immobile		
+ 4	3e tir ou + sur C immobile		

Enrayage
12

TIR INDIRECT

DEVIATION

1D6	Déviation
1 ou -	Tir perdu
2, 3	4 ZE arrière
4, 5	3 ZE arrière
6	2 ZE arrière
7	2 ZE avant
8	1 ZE gauche
9	1 ZE droite
10 +	Sur cible

Modificateurs			
+ 1	Observateur artillerie	- 1	Abri léger
+ 1	2e tir sur C immobile	- 2	Abri dense
+ 4	3e tir ou + sur C immobile	- 1	Cible P
+ 3	Tir précédent sur cible	- 2	Cible MR
- 3	Cible en mouvement	+	Efficacité HE
- 4	Cible non localisée		
+	expérience servants		
+	expérience observateur		

EFFET 1D6 ⩾ 5

PM

TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	Pzf	Enrayage
Corps/c 0	9	10	10	6	8	6
Courte 10	8	9	9	0	4	
Moyenne 20	4	4	5			
Longue 30	1	1	2			

Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MORAL	Ami † <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	6	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

MOUVEMENT	
Route	15
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

Ralliement
2
+ 2R - 5cm

MMG

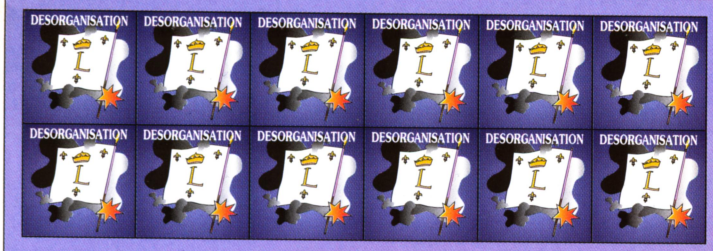
TIR - C/C	Infanterie	A. d'appui	Véhicule	Blindé	Tir intensif	Enrayage
Corps/c 0	6	6	6	4	—	12
Courte 10	8	9	10	2	2e : - 2	11
Moyenne 40	6	6	6	-2	3e : - 4	11
Longue 70	1	1	2	—	—	—

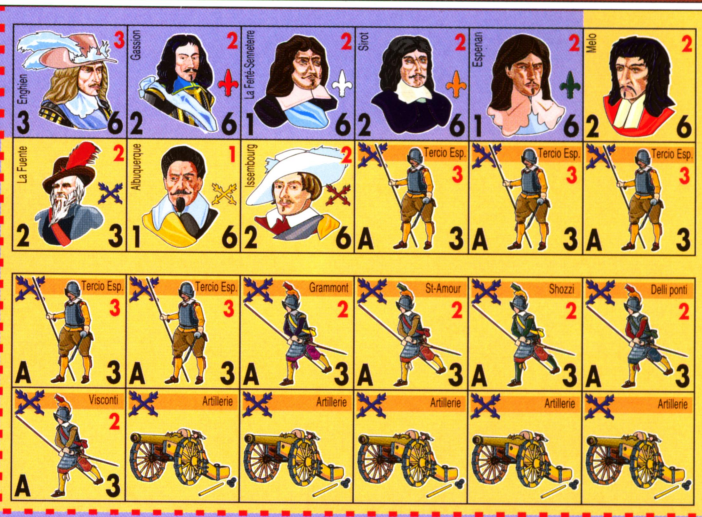
Cible MR	Cible P	Tireur MR	Tireur P	Abri léger	Abri dense	Démoralisé
+ 2	+ 1	- 3	- 2	- 1	- 2	- 4

MORAL	Ami † <10	Perte : tir	Perte : c/c	Unité dém.
	6	5	3	- 3
Sauvegarde	4	3	2	Détruit

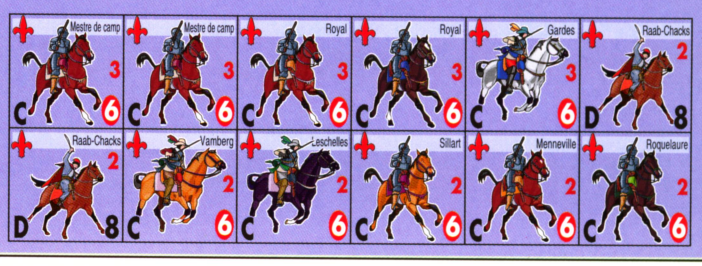
MOUVEMENT	
Route	10
Clair	10
Abri léger	7
Abri dense	4
Marche	x 2

Ralliement
2
+ 2R - 5cm





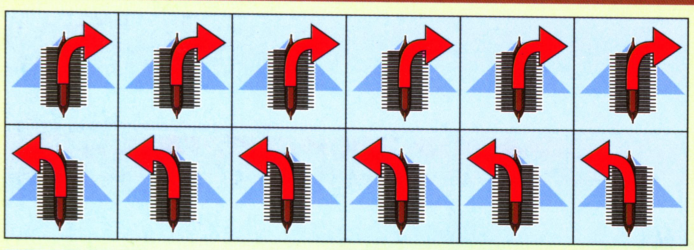
PIONS DOUBLE FACE

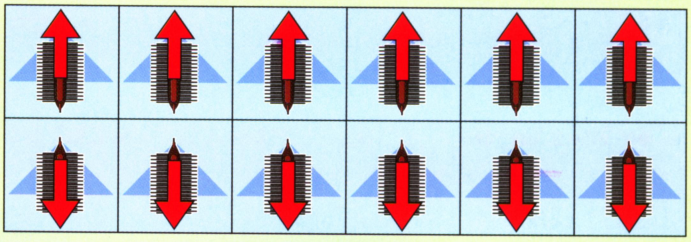


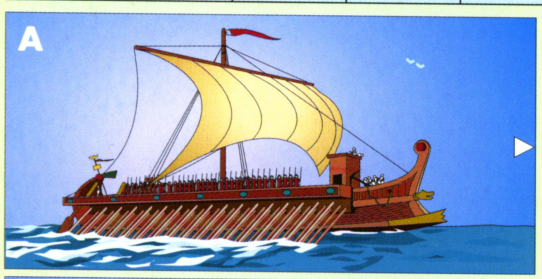
ARMÉE DE PICARDIE

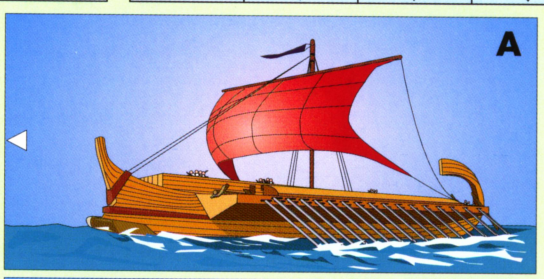
PIONS THALASSA

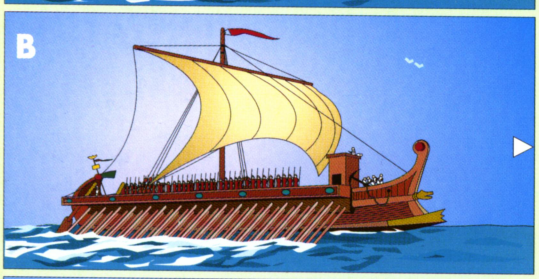
PIONS ET MARQUEURS ROCROI 1643

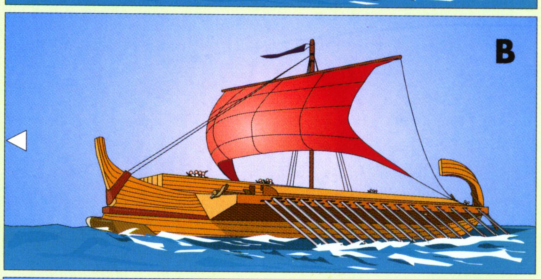


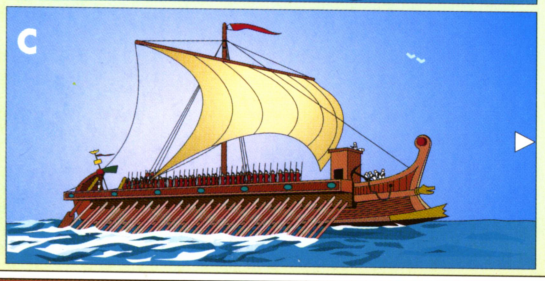


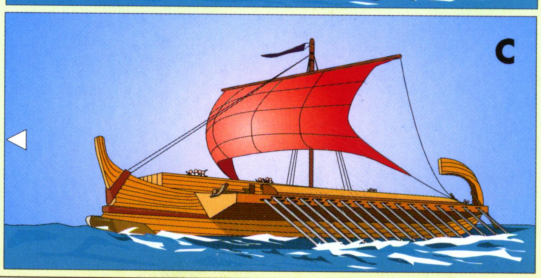


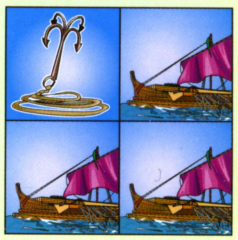


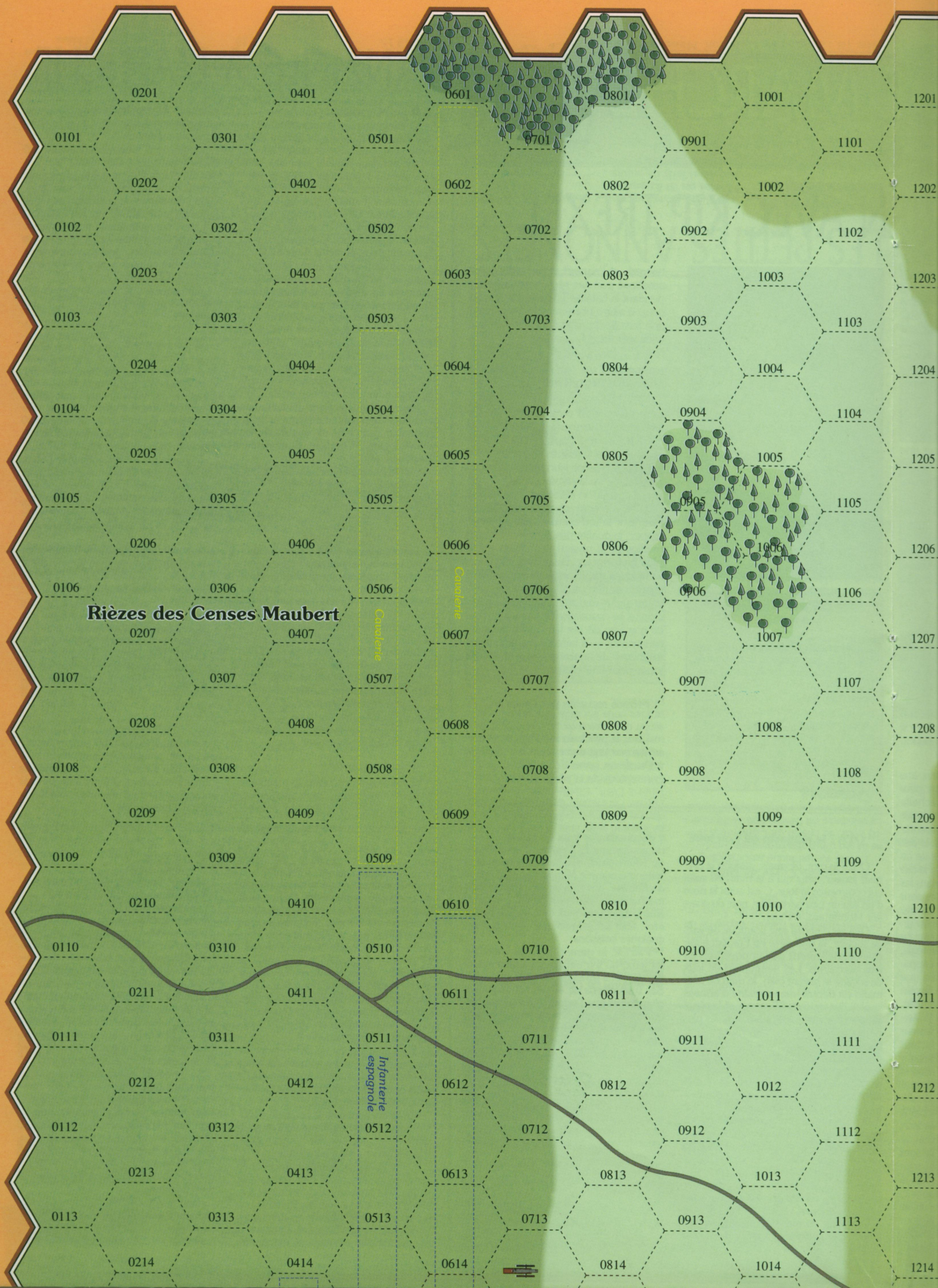


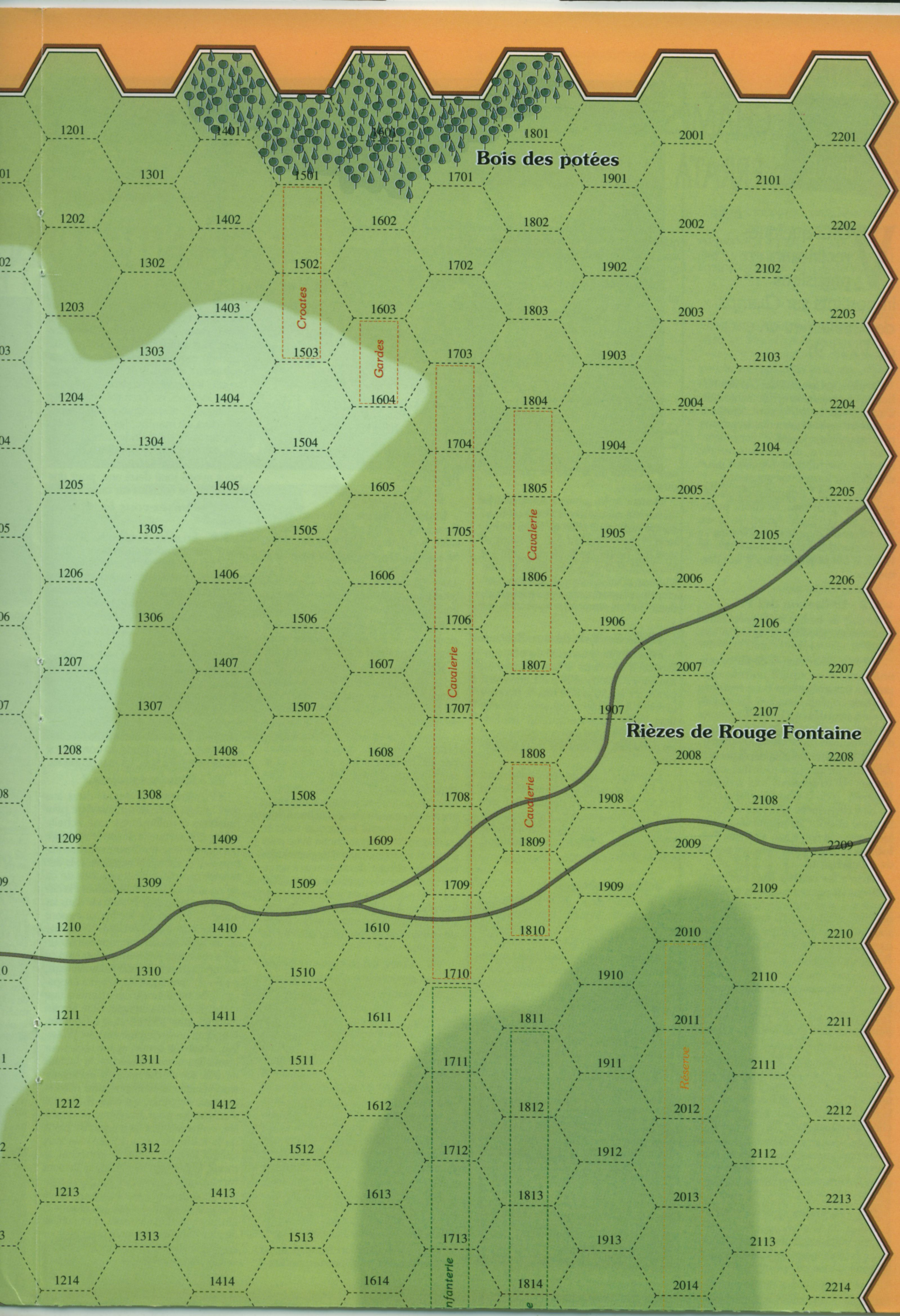


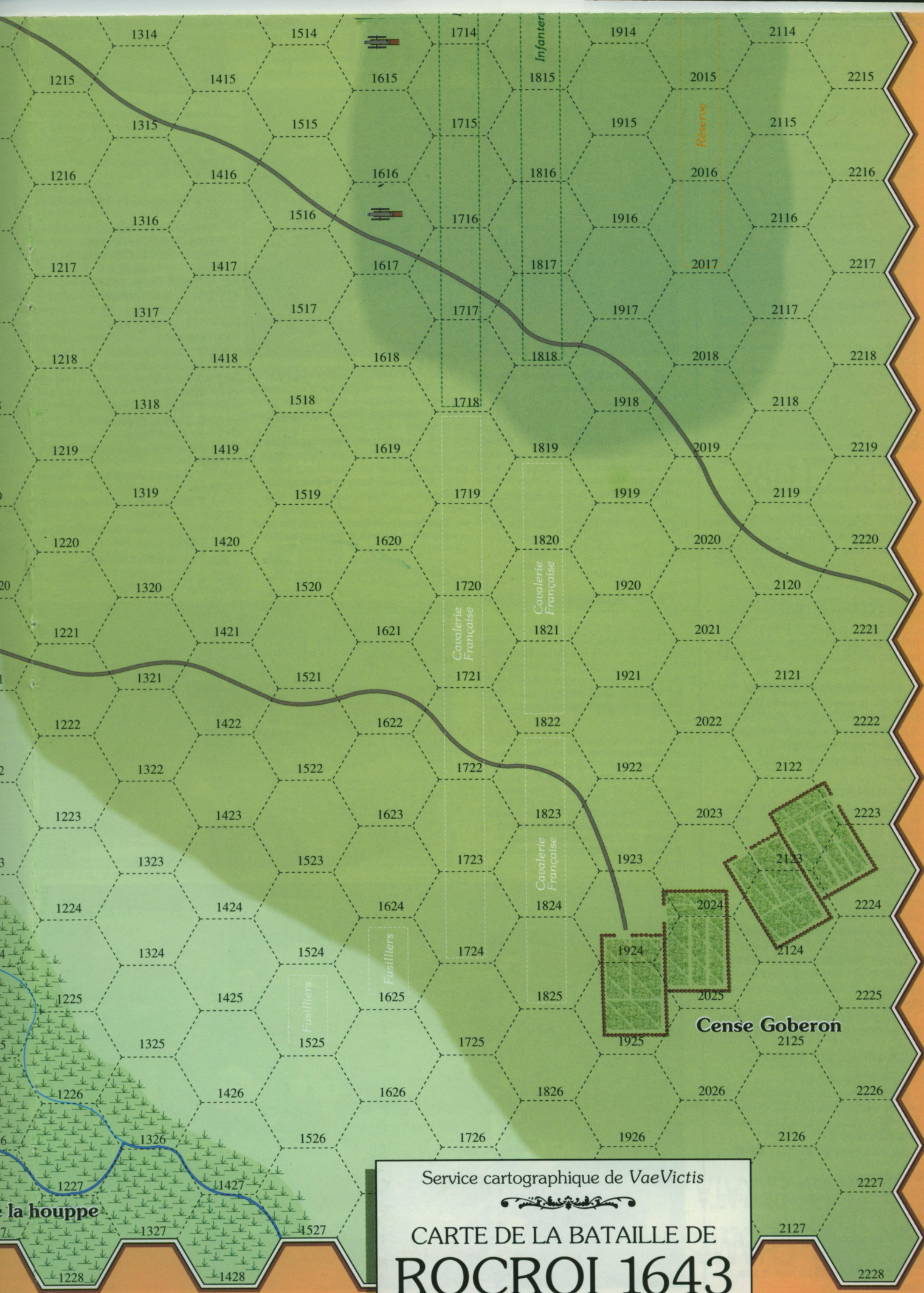







Rièzes des Censes Maubert
Cavalerie
Cavalerie
Infanterie espagnole

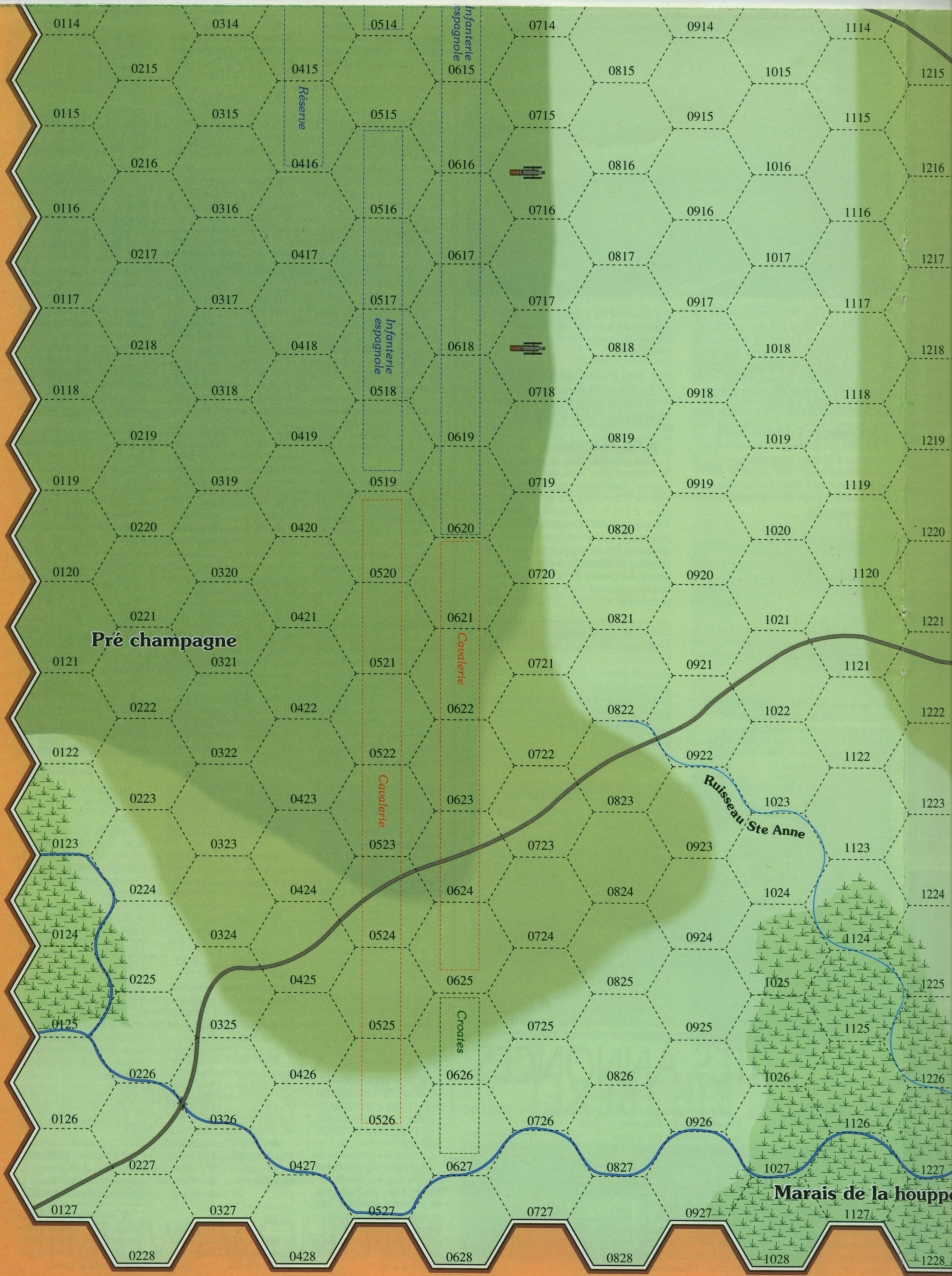

Bois des potées
Rièzes de Rouge Fontaine
Croates
Gardes
Cavalerie
Cavalerie
Cavalerie
Réserve
nfanterie
e



Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE ROCROI 1643

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois.


Réserve
Infanterie espagnole
Infanterie espagnole
Cavalerie
Cavalerie
Croates
Pré champagne
Ruisseau Ste Anne
Marais de la houppe

Rocroi 1643

0 game scales.
0.1
45 minutes per turn. The game lasts eight turns, from 4 am to 10 pm. One hex is one hundred metres, each infantry unit represent one battalion of between 8 hundred and One thousand men, a cavalry unit a squadron of 2 hundred to 300 men. An artillery Battalion represents about 6 cannon.
0.2 unit placement and terrain.
Unit placement is marked on the map, and in the order of battle. The terrain effects chart is on page 38.

1.0 troops counters.
Cavalry and infantry are grouped into wings, corps or reserves, colour coded. This structure is important for the activation rules.
Each combat unit has a combat rating (graded by letter), A movement potential and, in red, a morale rating.
Double sided unit are flipped to indicate a combat loss.

2.0 facing (diagram 2).
All units must obey the facing rules, which affects both movement and combat.
Infantry and cavalry.
Each unit has two frontal hexes, which it may move into, two flank hexes, and two rear hexes.
Tercio.
Like the preceding units, the tercio presents two frontal, flank and rear hexes but their hex flank and rear follow special rules: in normal manner, these hexes are considers like fronts, flanks and rears concerning the rules of support, but it is not possible to make flank or rear attacks on a tercio.
A unitretreating into the flank or the rear of a tercio (see 11.8) tests for desorganisation, as if it had retreated into a hostile ZoC..
Artillery.
Artillery do not use the facing rules.
Leaders.
All hexsides are frontal.

3.0 stacking.
Only one unit is allowed per hex.
Exception: one infantry or cavalry unit may stack with one artillery unit.
Leaders do not count for stacking purposes.

4.0 sequence of play.
The game has 8 turns, each following the sequence of play.

1 artillery fire.
Both players fire their artillery simultaneously, and apply results.

2 operations phase.
Each player has a number of operations segments (Spain - 4, France - 5), when one leader is activated.
When all leaders have been activated this phase is over.
- one of the players randomly draws an activation marker.
- that side activates the drawn leader, and his forces.

3 command phase.
The commander in chief may move if he did not do so in phase 2.

4 rally.
All routed unit may attempt rally.

Advance the turn marker one space.

5.0 corps activation.

5.1 procedure.
Mix all the markers, at the start of the turn, then draw one at random, at a time, activating that leader.
A side may not draw more than two leaders in a row. If a third leader is drawn, redraw to get another leader. (translated note: it is possible that one side may run out off leaders - in that case do not apply this rule).

5.2 corps activation.
When a leader marker is drawn that corps is activated. Corps actions are in two parts: movement, then combat.
During movement, all units of that corps (not routed) may move. Then, all corps units may engage in combat with adjacent enemy units.
Each corps as a unique symbol.

French
Left-wing - white
Centre - green
Reserve - orange
Right wing - rent

Spanish
Left wing - yellow
Centre and reserve - blue
Right wing - red

A corps may be activated more than once per turn (via Commander in Chief activation see 9.2) but a unit may only move and attack once per turn.

6.0 zones of control.
All units exert a Zone of control into their frontal hexes.

6.1 properties of ZoCs.
ZoCs have the following effects.
- a unit entering an enemy ZoC must stop.
- combat is compulsory if an enemy unit is in its ZoC. (exception: unit is in support).
- A unit that retreats into an enemy ZoC may be disorganised (11.8).
- leaving an enemy ZoC at the start of movement costs +1 movement point (except for retreat - see 7.3).
- a friendly unit cancels the effects of an enemy ZoC for the latter, for command purposes, and for leader movement.

6.2 flank hexes.
No effect on movement.
Unit retreating into a flank hex may become disorganised (11.8).

6.3 rear hexes.
No effect on movement or retreat (exception - Tercio).

7.0 Movement (diagram 2).
7.1 A unit may use all or part of its movement points. Each hex costs a number of movement points, as indicated on the terrain effects chart. Points may not be saved or transferred. Move one unit at a time. Movement may only be through frontal hexes. Stacking rules apply during movement.
Exception: friendly cavalry may move through friendly infantry with the same facing. (does not apply during retreats 11.8).
Artillery: artillery may be traversed by all units. Artillery itself may not move (see 10.0).

7.2 changing facing.
1 movement point per vertex rotated. Orientatation in an enemy ZoCs costs 2 movement point per vertex, with a morale check - throw 1 D 6, add the morale rating - if five or less the unit is disorganised. The unit is refaced in all cases.

7.3 leaving enemy Zones off control.
A unit may leave an enemy stock at the start of movement in two cases.
- it advances into one of its frontal hexes, not occupied by an enemy unit - cost+1 movement point.
- it retreat one hex, into a rear hex (not flank) maintaining its current facing.
Cost: half it movement points plus terrain cost of hex entered. The unit may refaced after moving, if it has movement points left.

7.4 commander in chief movement.
The commander in chief may move in phase 3 if it did not move during it's activation. It may not enter any front or flank hexes of enemy units (unless occupied by friendly units).

8.0 leaders (diagram 3).
The corps leaders represent the marshals off each army. Each leader is activated once per turn.

8.1 command of units (diagram 4).
Each leader has a command factor (a number of hexes, irrespective of terrain) which is a measure of its ability to control units, and a tactical factor, which acts as a modifier for combat and rally.
When activated, a leader may use all or some of its in command units at the moment of activation.
To be in command, a unit must be in command range of it leader. This is traced from leader to unit, through a continuous chain of hexes, which do not enter enemy occupied hexes, or the unnegated frontal or flank hexes of enemy units.
Also, a unit may be in command if it is part of a battle line, that is in command (see 8.3).
Command is determined at the start of activation, and a unit is out of command even if his leader moves.
To command, a leader does not need to be stacked with one of its unit.

8.2 units out of command.
These unit may not move adjacent to an enemy unit. They may change facing and move, but only have half of their movement points.
An out of command unit in an enemy ZoC may use all of its movement points.
An out of command unit in an enemy ZoC at the end of movement must engage in combat, with a-1 modifier (11.4).

8.3 battle lines (diagram 4).
A unit out of command range, but agencies to an in command units, with the same facing, is in command.

8.4 leader deaths.
A corps leader is killed if all units it is stacked with are eliminated by combat or inability to retreat. The leader is replaced with an aide (marked on the reverse side), which is repositioned on the map, as the player wishes. Aides are replaced in a similar manner. The corps activation marker remains in play.

9.0 commander in chiefs (diagram 3).
Each side has a commander in chief.

9.1 Generalities.
Each C in C has two ratings - command and tactical. They follow the same rules as other leaders, except for movement and activation.

9.2 activation.
When a C in C marker is drawn, the player may activate the units of one corps within range of the C in C, as though they were in command of their own leader.
Units move and fight as normal, including out of command units (8.2).
Units may only move and fight once per turn.

9.3 movement.
A C in C missed in the same fashion as other leaders, with the edition that, if they have not moved in phase 2, they may do so in phase 3.

9.4 death of the commander in chief.
Use the same mechanism, except that one dice is thrown - on a 1 or 2 the C in C is dead, otherwise the C in C is restacked with a friendly unit (in command range is possible).
Ifs the C in C is killed - he is not replaced! All units are permanently disorganised. It's activation marker is removed from play.

10.0 artillery.
Artillery may not move. Each unit is Two sided - representing which army has control. They ignore command rules and only fire during phase one. Artillery may not be destroyed, but may be captured.

10.1 artillery fire.
Artillery fire in phase 1, simultaneously.

10.2 procedure.
Range 10 hexes. See artillery fire table. Results identical to regular combat. Artillery may fire in any direction.
Line of sight.
A battery must have a line of sight to its target.
- all units (except leaders) obstruct a line of sight.
- all wood hexes, edges excluded, in the line of sight block it.
A battery may always direct fire at an adjacent hex.

10.3 capture.
Batteries are captured when an enemy unit enters or traverses it location.
Flip the counter over.
Captured units fire normally, but with a modifier of-1 (this applies even if recaptured).
Unit may be recaptured any number of times.

11.0 combat (diagrams 5 to 7).
Units of activated corps must attack enemy unit in their ZoCs, unless it is providing support to unit attacking. The active player is the attacker, the inactive player the defender.

11.1 restrictions.
A unit attacks once per operations segment, when its corps is active.
A unit attacks one unit at a time. If 2 enemy units are in the Zone of control, the player decides which unit to attack.
Similarly, multiple friendly unit may not attack one enemy unit at the same time. One unit attacks, the rest provide support.
One unit may provide support more than once per turn.

A unit may be attacked many times per turn, but only once per segment.

11.2 cavalry charges.
Certain cavalry unit may charge (see diagram 1), if they want to gain a bonus, at the risk of disorganisation (11 .4). To perform a charge, a cavalry unit must be capable of moving at least one clear hex, without changing facing, to reach contact with an enemy unit. The unit under attack must also be in clear terrain.

Disorganisation due to charging: after combat, test for disorganisation : throw 1 D 6, add morale factor:
Less than 5 - unit disorganised.
6+- ineffective

11.3 combat procedure.
The attacker throws one dice, applying modifiers. Consult the combat results table (page 38) to obtain the result.

11.4 modifiers.

Tactical value of leader stacked with units:+X
Difference between attacker and defender morale:+2 to -2
Supporting unit:+1 per unit
Combined arms attack (cavalry and infantry unit both exert ZoCs on target):+1
Flank contacts:+2
Rear contact:+3
Charge versus cavalry:+1
Charged versus disorganised infantry:+2
Combat against disorganised unit:+1
Combat against routed unit:+2
Defender has units in support:-1 per unit
Cavalry attacking defender in non-clear terrain:-1
Disorganised attacker:-2
Reduced size unit attacking:-2
Attacker out of command:-1

All modifiers are cumulative.
Also add the modifiers due to equipment differences (see table page 39, top left).

11.5 unit in support (diagram 5).
In each combat phase, the active player decides which unit attacks enemy units. The units adjacent to an enemy units, but not attacking, supply support for the combat.

A unit automatically supports attacks against all hostile unit located on a flank hex, if the unit giving supportis itself on the flank of the opposing unit.
A unit could give support against a unit situated on its frontal hex and attacked by an other friendly unit, but only if its other frontal hex is free of hostile unit exerting a ZoC on it.

11.6 Support via enemy flank or rear hexsides(diagram 6)
A unit attacking an enemy unit via its flank or rear and which is in his ZoC has a flank or rear attack.
If the unit is in another enemy ZoC, it may not get the flank or rear bonus, but just adds 'plain' support (+1), otherwise the support is for both the plain support (+1) and the flank support (+2).
All units are nevertheless get the flank or rear bonus even if making the attack itself (diagram 7).

11.7 results
1 lose one step
D disorganised
R or R 2 retreat one or two hexes
* if the unit is disorganised cavalry it is eliminated
E eliminated

Results are applied in the following order
1) loss
2) D

3) retreat

11.8 retreat.
Unit retreat, if possible, avoiding enemy ZoCs, flank hexes, and free of friendly unit that would otherwise breach stacking. Retreating units maintain their facing.
If a unit cannot retreat (due to enemy unit or impassable terrain) it is eliminated. If it enters an enemy ZoCs (or the flank or rear of a tercio) throw 1 D 6 and add morale rating.
1 to 6 D
7+ no effect
If it enters a flank hex of a non- Tercio hex, throw 1 D 6, and add morale rating
1 to 4 D, 5+ no effect.
If a unit over stacks, displace the stacking unit into a vacant hex, the displacing unit is automatically disorganised.
This new retreat may set off a chain, following the standard retreat roles. The player is free to eliminate a unit instead, stopping further retreat and disorganisation.

11.9 advance after combat.
In the case that a hex is vacated, one of the victorious units (attacker or defender) may enter the vacated hex. The advance is limited to one hex only. This option must be taken immediately, before other combat.

12.0 disorganisation and rout.

12.1 disorganised units are marked with the appropriate marker. Translated next section.

A disorganised unit which receives a further disorganisation may be routed (see 12.2).
Remove disorganisation markers at the start of the operation segment that the corps is activated. A marker is not removed if the unit is in an enemy ZoC.

12..2 rout.

A second disorganisation result may lead to rout.
Throw 1 D 6, and add morale value.
Less than 5 unit routed
6+unit remains disorganised
Note: a cavalry unit that is disorganised, and receives a * is eliminated.

12.3 effects of rout.
A routed unit may not attack. It has no ZoC. No movement, other than rout movement is allowed.
A routed unit immediately moves towards the friendly map Edge (North=Spain, South=France) by the shortest route, using retreat rules.

Exception: a routed unit may exceed stacking rules. Traversed units are disorganised. If they are already disorganised, they test for rout.
A routed unit moves 3 hexes, changing facing as required. If it would ever stack, it continues to move a further hex. If a unit cannot move 3 hexes, it is eliminated.

12.4 rally.
In the rally phase, all routed unit test for rally. The test is compulsory. Each player throws 1 D 6 for each unit
Add morale value
Add tactical value of in range leader or C in C.
If result >= 7 - unit rallies - replaced with disorganisation
Less than 7 rout three more hexes
A routed unit in a Zone of control cannot rally, and rout moves again.

Unit that leaves the map is considered to be eliminated, and counts towards victory (see 13).

12.5 corps demoralisation.
If the total of lost steps and routed unit for a corps exceeds half the number of units in the corps, that corps is demoralised and all remaining units are permanently disorganised until the end of the game.
This collective disorganisation takes effect at the end of the turn that the quota is exceeded. 1 Tercio step is worth one step, a routed Tercio 2 (as if it would if eliminated). Leaders have no costs.

13.0 victory conditions.
Total the points for each player has given below:
C in C dead 10
Corps commander dead 6
Aide dead 3
Each step of Tercio 3
Other infantry 2
Cavalry 1
Disorganised unit 1/4 of above

Calculate ratio
1: 1 draw
1.1 - 1.4 minor tactical victory
1.5 - 1.9 major tactical victory
2.0 or more strategic victory

Clarifications (from VV 12)

Attacking an isolated (unstacked) leader - roll 1d6 : 5 or 6 leader killed or captured.
(My note - not sure about why this came up - thought they should be killed without roll)

The TEC -1 modifier applies to all units.

May the CinC act as a corps leader during phase 3? No, he could not order the units within his radius, included battle lines.

What hex must consider for the application of modifiers? The hex in which is the unit who attacks or defends. (Use common sense)

Does a unit which has just attacked provide support in the same combat phase? Yes.

Does an unit which has provided support carry out an attack? Yes.

Does an unit which advances after combat provide support to other combats? Yes

Can disorganised units provide support? Yes.

Can inactive units provide support? Yes

Can an inactive unit be part of a combined arm bonus? No

What happens to a leader that is stacked with a unit that routs? First, add 1 to rout die roll, if they rout, the leader retreats one hex and is then stacked with the nearest unit from his corps.

What happens to routed units that end movement in an enemy ZoC?
The ZoC stops the movement of the routed unit. If it is not attacked and destroyed during the turn and remains in a hostile ZoC, it may not rally. It will test in the rally phase if it is is not in an enemy ZoC.

Routed units are worth the same value as though that had been destroyed or left the map for victory points.

Translated by Richard Fluck 12/96